INTERFACE

R E D

СБОРНИК ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ Cyberpunk RED ULTIMATE

ЧТО ЗА INTERFACE RED?

Коллекция для любителей Cyberpunk RED. В конце ноября 2020 года мы выпустили основную книгу правил Cyberpunk RED — это был первый раз, когда мы остановились, чтобы перевести дух после выпуска Стартового Набора в августе 2019 года. Конечно, пока мы были заняты отдыхом, мы следили за продажами и отзывами. Мы хотели знать, что все думают о новом издании ролевой игры про Темное будущее.

Продажи были хорошими. Отзывы были хорошими. Мы слышали, что вам понравилось. Мы слышали вас громко и четко.

Проблема в том, что на создание книг уходит много времени, а мы знали, что вы хотите больше Cyberpunk RED вот чтоб прям сейчас. К счастью, у Джей Грея, нашего Медиа Амбасадора, появилась идея, которая в общих чертах звучит так:

"Почему бы просто не дать сообществу больше Cyberpunk RED бесплатно на сайте?"

И это была действительно хорошая идея. Мы так и сделали. И продолжаем делать это сейчас, примерно по одному новому бесплатному DLC PDF в месяц. И мы не планируем останавливаться.

Добро пожаловать в ***Interface RED***. В этой книге собраны все бесплатные DLC, доступные на нашем сайте (по крайней мере, на тот момент, когда я пишу эту книгу). Так что, возможно, вы уже видели кое-что из этого раньше, но никогда раньше в печатном виде! Мы хотели сделать что-то осязаемое для геймеров, которые любят DLC, но хотят иметь что-то твердое в руках. Или для поклонников цифровых технологий, которые просто хотят получить все это в одном удобном томе.

Но почему название ***Interface RED***? Некоторые из вас, возможно, помнят журнал, наполненный материалами ***Cyberpunk 2020*** 1990-х годов, под названием ***Interface***. Выпуская ***Interface RED***, мы отдаем дань уважения тому легендарному журналу для игроков Cyberpunk и переносим старую традицию в новую эпоху игр.

Так что, пожалуйста, наслаждайтесь этим первым томом ***Interface RED***. А когда закончите, зайдите на сайт rtalsoriangames.com, чтобы скачать еще несколько бесплатных DLC для ***Cyberpunk RED*** (и всех наших игр). К этому моменту мы загрузили новые материалы, чтобы улучшить вашу игру.

С наилучшими пожеланиями,
Джеймс Хатт
Геймдизайнер и мэр Баланс-Тауна

Ultimate версия была создана стараниями группы в Vk "Cyberpunk RED на русском языке", не является официальной книгой, но и не противоречит ей. Тут собраны все доступные дополнения для ***Cyberpunk RED***!

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 1
Старые пушки бессмертны 2
Набор для Ваншота 5
Киберкресла 33
Все о Дронах 36
12 Дней Оруждества 43
Гараж Вудчипер 50
Полночь в Загрузе 56
Киберимпланты Которые Ты Обязан Купить 63
Погода в Найт-Сити 68
Сбор Обломков Найт-Сити 74
Цифровые Знакомства В Темном Будущем .. 79
Таро Найт-Сити 94
Как Работать с Нетраннерской Декой ... 99
Грузовые Контейнеры и Кубические Отели . 104
Прожженные Шестерки 109
Прожженные Лейтенанты 114
Прожженные Мини-Боссы 120
Груз Красного Хрома 125
Elflines Online 129
Elflines Online Игровой Пропуск 1 135
Гайд по ELO Дайэрика Сайлара 146
Набор Случайностей 163

BY RICHARD BAGNALL

СТАРЫЕ ПУШКИ БЕССМЕРТНЫ

КОНВЕРТАЦИЯ ОРУЖИЯ КИБЕРПАНК 2020 В КИБЕРПАНК RED

Writing and Design by Mike Pondsmith, James Hutt, Cody Pondsmith, and J Gray

Editing by Matt Click • **Art Direction by** Jaye Kovach

Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray

Права защищены © 2021 автор R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk зарегестрированная товарная марка CD Projekt Red S.A. Все права защищены в соответствии с Всемирной конвенцией об авторском праве. Все ситуации, правительства и люди в этой книге вымышлены. Любое сходство, изображенное здесь без сатирического намерения, является строго случайным.

Вот как перенести ваши пушки (и палки) времён **Cyberpunk 2020** в **Cyberpunk RED**.

ШАГ 0

Если ваше оружие не стреляет пулями, дробью, взрывчаткой или стрелами, или просто не является огнестрельным оружием или оружием ближнего боя (например, имеет особые требования или правила по использованию), ваше оружие является экзотическим. Просмотрите разделы снаряжения во всей вашей коллекции **Cyberpunk RED**, чтобы удостовериться, что нет Экзотического оружия, которое точно ему соответствует. Если нет, спросите своего ГМ, можете ли вы что-нибудь "придумать". Осторожно, оно может оказаться несбалансированным. Не каждое оружие хорошо работает с каждым типом кампании. В противном случае идите на следующий шаг.

ШАГ 1

Найдите наиболее подходящий тип оружия в **Cyberpunk RED**. Категория оружия определяет разделом "Всё об оружии" (в книге правил — механика оружия), кроме точности оружия и качества этого оружия. Это означает, что урон от одиночного выстрела, множитель автоматического огня (если он есть), стандартный магазин, тип боеприпасов, скорострельность, количество рук, стоимость и скрытность изменяются в соответствии с типом оружия в основной книге правил Cyberpunk RED.

ШАГ 2

Актуализируйте точность попадания оружия (ТП). Если оружие **2020** года имело -1 или меньше ТП, в **RED** оно имеет 0 ТП. Если в **2020** году у него был +1 или более ТП, то теперь он имеет +1 ТП, что делает его оружием отличного качества в **Cyberpunk RED**.

ШАГ 3

Актуализируйте надежность. Любое оружие **2020** года со значением надежность — "ненадежно" становится оружием с низкого качества в **RED**, а это означает, что всякий раз, когда вы выбрасываете критический отказ при атаке оружием, оно начинает работать со сбоями, требуя действия для устранения клина, ослабления захвата и т. д., прежде чем его можно использовать снова. Вполне возможно, что после этого преобразования у вас останется отличное оружие, которое, тем не менее, заедает, потому что оно является оружием плохого качества. Ваш ГМ (и, вероятно, ваш местный Фиксер) должен принять это во внимание при оценке предмета.

ШАГ 4

Определите качество оружия. Оружие всегда оценивается основываясь на своё самое высокое качество, на которое оно походит. Используйте результаты Шагов 2 и 3, затем определите качество по таблице ниже.

Качество оружия	Квалификация
Плохое	Низконадежное оружие с ТП +0 к оружию
Стандартное	+0 к ТП и не является оружием с плохой надежностью.
Отличное	+1 к ТП, даже если оно не надежное.

ШАГ 5

Снимите с оружия все старые насадки. Замените их на аналогичные от **RED**. Если версия оружия **2020** года имеет размер стандартного магазина больше, чем указано для типа оружия в **RED**, рассмотрите возможность добавления либо расширенного магазина, либо насадки для барабанного магазина, если этот вариант подходит. Не экзотическое оружие в **Cyberpunk RED** поставляется с 3 слотами для насадок. Если функции версии **2020** года потребуют вложения, занимающие более 3 слотов для вложений, оружие следует считать экзотическим. Обратите внимание, что некоторые приспособления для оружия, такие как расширенный магазин, могут изменить скрытность оружия с ДА на НЕТ.

ШАГ 6

Ваш ГМ назначит Оружию Стоимость, основанную на его ценности на рынке. Позвоните своему Фиксеру. Это оружие может быть немного сложнее найти сейчас, чем было раньше.

ПРИМЕР

Аз решает, что в своей следующей игре Команда будет нанята, чтобы разыскать грузовой контейнер со старым неосоветским оружием времен 4-й корпоративной войны. Зная, что они, вероятно, возьмут пару пистолетов, Аз работает над конвертацией нескольких неосоветских пистолетов из **Уличного Оружия Блэкханда** в правила **Cyberpunk RED**. Он начинает со штурмовой винтовки Столбовой Ст-5 и, в частности, с варианта, который поставляется с установленным Коннектором Смартлинка. В Cyberpunk 2020 Столбовой имеет следующие параметры.

Надежность: -1

Скрытность: Невозможно спрятать

Доступность: Обычное или редкое, в зависимости от того, в какой части мира вы находитесь.

Урон: 5d6 (5,45 мм)

Количество патронов в обойме: 30

Скорость Атаки: 1/30

Надежность: Очень надежный

Дальность: 400м

Стоимость: 1,800eb

Особенности: Коннектор Смартлинка

Очевидно, что это штурмовая винтовка, поэтому Аз сравнивает статистику **2020** Ст-5 с типом штурмовых винтовок в **Cyberpunk RED**. Скрытность и урон от одиночного выстрела не меняются. Доступность не является фактором и не учитывается. Скорость Атаки 1/30 становится просто СКА 1. Автомат работает по-другому в **Cyberpunk RED**, поэтому второе число не имеет значения, и все штурмовые винтовки имеют СКА 1. Количество патронов в обойме — 30, но стандартный магазин штурмовой винтовки в **RED** — 25. Аз делает пометку вернуться к этому при работе над Насадками. Дальность 400м отбрасывается, так как все штурмовые винтовки в **Cyberpunk RED** используют одну и ту же строку в таблице дальности. Стоимость меняется с 1,800eb на 500eb, но Аз знает, что это изменится по мере продвижения процесса.

Ст-5 в **2020** году имеет надёжность -1. Это значение сглаживается до +0. Качество оружия — Очень надежное. Только Ненадежное будет иметь значение в этой конверсии, так что здесь никаких изменений. Взглянув на таблицу 4-го шага процесса конвертации, Аз видит, что Столбовой Ст-5 является оружием стандартного качества, так как имеет Точность оружия +0 и не имеет параметра Плохой надежности. Пока что стоимость 500eb остается неизменной.

У Ст-5 есть одна особенность: Коннектор Смартлинка. В **RED** есть Коннектор Смартлинка, поэтому Аз добавляет его в статистику оружия. Это добавляет 500eb к стоимости оружия, итого 1 000eb. Аз также решает устранить разницу между размером магазина Ст-5 в **2020** году и стандартной штурмовой винтовки в **RED**, добавив приставку Модуль увеличенного магазина. Таким образом, размер магазина достигнет 35, а стандартная стоимость St-5 на Ночном рынке у Фиксера в 2045 году составит 1,100eb.

▶ Столбовой Ст-5

Тип оружия	Оружейный навык	Урон 1-го выстрела	Станд. магазин	Скорость Атаки (СКА)	Кол-во рук	Можно ли скрыть?	Цена
Штурмовая винтовка	Тактическое оружие	5d6	35 (Винтовка)	1	2	НЕТ	1,100eb
Альтернативные режимы огня & фичи: Стрельба очередями(4) • Огонь на подавление **Навесное оборудование**: Коннектор Смартлинка (2 слота) • Увеличенный Магазин (1 слот)							

BY NEIL BRANQUINHO

НАБОР ДЛЯ ВАНШОТА

ПРЕГЕНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ И СЕТЕВОЙ АРХИТЕКТУРЫ

Writing and Design by Mike Pondsmith, James Hutt, Cody Pondsmith, and J Gray

Editing by Matt Click • **Art Direction by** Jaye Kovach

Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray

Права защищены © 2021 автор R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk зарегестрированная товарная марка CD Projekt Red S.A. Все права защищены в соответствии с Всемирной конвенцией об авторском праве. Все ситуации, правительства и люди в этой книге вымышлены. Любое сходство, изображенное здесь без сатирического намерения, является строго случайным.

НАБОР ДЛЯ ВАНШОТА

Двое из ваших игроков заболели, а у вас в разгаре довольно крупное ограбление. Вы не можете продолжать его с теми, кто остался за вашим столом, поэтому вы решаете провести ваншот. Проблема в том, что оставшиеся игроки придут к вам прямо после работы, и если вы сядете за создание персонажей, у вас не останется времени на игру!

Мы все предусмотрели!

В этом ***Наборе для Ваншота*** вы найдете десять прегенов персонажей ***Cyberpunk RED***, созданных с помощью метода генерации персонажей Уличная Крыса, готовых к игре прямо из коробки. К каждому прилагается шпаргалка о том, как работает его ролевая способность. Единственное, чего мы не сделали, не набросали жизненный путь. Мы оставим это на ваше усмотрение, насколько это важно для вашего ваншота.

Мы также включаем шесть готовых СЕТевых-архитектур, которые вы можете использовать. Их вы найдёте в конце набора. Они разработаны как "подключи и играй", поэтому не стесняйтесь использовать их, если вы хотите дать своему Нетраннеру виртуальный плацдарм для игры или если вам нужно вдохновение, чтобы определить, какие защитные свойства имеет то или иное место.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕГЕНОВ КАК NPC

Десять прегенов из ***Набора для Ваншота*** также являются хорошими NPC! Если вы используете стандартных Шестёрок/Лейтенантов/Мини-Боссов, которых мы описали на **СТР 399** основной книги правил ***Cyberpunk RED***, то каждый из прегенов считается лейтенантом.

КАК ЧИТАТЬ ЛИСТ ПРЕДСОЗДАННОГО ПЕРСОНАЖА

В эти одностраничные листы персонажей вложено много информации, особенно если ваши игроки — новички в ***Cyberpunk RED***. Не стесняйтесь раздать им это руководство, чтобы помочь им сориентироваться.

1. Этот блок содержит портрет вашего персонажа, его Псевдоним (имя, под которым его знают на улице) и его Роль (сродни классу в других играх).

2. Под Псевдонимом и Ролью находится статистика (она же СТАТы). Это 10 показателей: Интеллект (ИНТ), Реакция (РЕА), Ловкость (ЛВК), Техника (ТЕХ), Харизма (ХАР), Сила воли (ВОЛЯ), Удача (УДЧ), Скорость (СКО), Телосложение (ТЕЛ) и Эмпатия (ЭМП). Вы можете заметить, что Удача оформлена немного по-другому. Это потому, что она представляет собой пул очков, которые вы можете потратить во время сессии, чтобы повысить свои шансы на успех. Эмпатия разделена аналогичным образом, поскольку установленные киберимпланты можгут снизить ее ниже максимального уровня.

3. Эта строка содержит производную статистику, рассчитанную на основе ваших СТАТах. ПЗ — это ваше здоровье. Вы начинаете с количеством Пунктов Здоровья, равным значению справа. Если вы получаете урон, вычитайте его из текущего значения (записанного слева). Если текущее количество ваших пунктов здоровья равно или ниже значения "Серьезно ранен", вы получаете штраф ко всем действиям. Если количество ваших ПЗ упадет ниже 1, ваш ГМ прикажет вам сделать спасбросок от смерти. Человечность — это показатель того, насколько хорошо вы взаимодействуете с другими людьми. Значение справа — максимальное, определяемое вашим СТАТом Эмпатии, а значение слева — ваша текущая Эмпатия, которая снижена из-за установленных киберимплантов. Когда ваша Человечность снижается, ваша Эмпатия снижается вместе с ней.

4. Каждая роль имеет уникальную ролевую способность. В начале ваша Ролевая способность имеет 4 ранг. Каждый преген в этом наборе имеет дополнительную информацию о своей Ролевой способностяи на отдельном листе.

5. Когда приходит время узнать, удалось или не удалось вам выполнить действие, вы делаете проверку Навыка. Проверка навыков производится броском 1d10 и добавлением уровня навыка и значения соответствующего его СТАТу. Чтобы упростить эту задачу, мы уже сложили СТАТ + Навык для каждого навыка на вашем листе и указали их в колонке "Сумма". Каждый преген в этом пакете обладает 20 навыками. Некоторые, например, Первая помощь, есть у всех персонажей. Другие, например, Автоматический огонь, есть только у некоторых персонажей. Если вы хотите совершить действие с помощью навыка, который у вас отсутствует, спросите у ГМ, каков будет соответствующий СТАТ, затем бросьте 1d10 и добавьте это значение.

6 Ваша броня делится на телесную (в виде одежды, курток, жилетов и тому подобного) и головную (что-то вроде шлема или капюшона). Каждый элемент брони имеет останавливающую силу (ОС). Когда вы получаете удар в голову или туловище, вычитайте ОС вашей брони из полученного урона. Любой урон, оставшийся после вычитания ОС брони, отнимается от вашего текущего значения ПЗ. Более тяжелая броня может давать штраф при выполнении некоторых действий.

7 Ваше оружие — инструмент, созданный для того, чтобы причинять боль и ломать кости. Когда вы бьете оружием, бросьте количество d6, указанное в разделе Урон, и сложите выпавшие значения для определения нанесённого урона. У оружия ограниченное количество патронов. Как только вы выпустите все патроны из магазина, оружие больше не сможет стрелять, требуя перезарядки. Все оружие имеет СКА (СКорость Атаки). Это определяет, сколько проверок атаки вы можете сделать в рамках одного действия. Обычно на оружии есть примечания, которые расскажут вам больше о нем. Обратитесь к своему ГМу за дополнительной информацией.

8 Киберимпланты — технология, хирургически имплантированная в ваше тело, чтобы улучшить его функциональность. Все киберимпланты имеют свой тип. В вашем теле может быть определенное количество слотов для каждого типа. Некоторые типы, например, кибераудио и нейроимпланты, имеют "Основную Часть". Например, комплект кибераудио сам по себе мало что делает, но он позволяет вам установить дополнительные импланты, такие как анализатор голосового стресса. Не стоит слишком беспокоиться обо всем этом, если только вы не играете на перспективу и не хотите установить дополнительные импланты. В этом разделе вы также найдете заметки, объясняющие, что именно делает ваш киберимплант.

9 Наконец, мы переходим к разделу "Ваши вещи". Здесь вы найдете информацию о том, какая у вас одежда (чтобы знать ваш стиль), сколько у вас наличных денег (указано в виде количества евробаксов [eb]), а также перечень предметов, которые вы носите с собой, с примечаниями, что они делают.

Псевдоним Форти

Роль Рокербой

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
5	6	7	5	7

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
8	5 из 5	7	3	6 из 7

ПЗ	Тяжелое Ранение	Спасбросок	ЧЕЛ
40 из 40	20	3	61 из 70

Навыки

Ролевая Способность Харизматическое Давление 4

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Атлетика	7	2	9
Рукопашный бой	7	6	13
Композиция	5	6	11
Концентрация	8	2	10
Общение	6	2	8
Образование	5	2	7
Уклонение	7	6	13
Первая помощь	5	6	11
Пистолеты	6	6	12
Проницательность	6	6	12

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Язык (Уличный Сленг)	5	2	7
Знание местности (Ваш Дом)	5	4	9
Оружие Ближнего Боя	7	6	13
Внимательность	5	2	7
Уход за Собой	7	4 + 1	12
Убеждение	7	6	13
Игра на Инструменте	5	6	11
Скрытность	7	2	9
Знаток Улиц	7	6	13
Гардероб и стиль	7	4	11

ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Броня	ОС	Штраф
Голова: Лёгкий Бронекостюм	11	0
Тело: Лёгкий Бронекостюм	11	0

Штраф применяется к ЛВК, РЕА и СКО

Оружие	Урон	Боепр.	СКА	Заметки
Тяж. Оружие ближнего боя	3d6	—	2	2 ручное, нельзя скрыть
Оч. Тяжелый Пистолет	4d6	8	1	Нельзя скрыть. **Магазинов**: 7
Слезоточивые гранаты x2	Любой с мясными глазами должен пройти проверку сопротивление пыткам/наркотикам СЛ13 или получить критическое повреждение глаз на следующую минуту.			

КИБЕРИМПЛАНТЫ

Название	Тип	Заметки
Комплект Кибераудио	Кибераудио	Три слота для опций
Аудио рекордер	Кибераудио	Занимает дополнительный слот кибераудио. Запись звука на щепку или сопряженный агент
Техноволосы	Стилевой имплант	Цветные/светоизлучающие волосы. Могут менять длину. С химкожей дают +2 к Уходу за собой (входит в комплект)
Химкожа	Стилевой имплант	Может менять цвет кожи. С техноволосами даёт +2 к Уходу за собой (входит в комплект)

ВЕЩИ И АКСЕССУАРЫ

Вещи **Generic Chic**: Куртка, Украшения x3, Верх. **Leisurewear**: Обувь, Украшения, Очки. **Urbanflash**: Штаны, Верх.

Нал 500eb

Агент	Смартфон с ИИ, который изучает ваше поведение. Добавляет +2 к проверке поиска информации.
Музыкальный Инструмент	На выбор игрока.
Карманный Усилок	Может поддерживать 2 инструмента.
Ноутбук	Ноутбук.
Радио сканер/проигрыватель	Подключается к Дата Пулу для прослушивания музыки или сканирования диапазонов местных радиоволн.
Видеокамера	В вставленной щепке памяти можно хранить до 12 часов видео и аудио.
Светящаяся краска x 5	Светящаяся в темноте аэрозольная краска. Цвета в ассортименте.

ИГРОК:

РОКЕРБОЙ

Если вы живете для того, чтобы зажигать, то вам сюда. Как рокербой, вы — один из уличных поэтов, социальная совесть и бунтарь красного времени. С появлением цифровых портастудий и гаражных студий каждый рокербой может вынести своё послание на Улицу, разместить в музыкальных магазинах, передать на комсаты. Иногда ваше послание — это не то, что хотят услышать корпорации или правительства. Иногда то, что вы говорите, попадает плевком в лица влиятельных людей, которые действительно хотят управлять этим миром. Но вам все равно, потому что, как рокербой, вы знаете, что ваше дело — бросать вызов власти, будь то в протестных песнях, которые говорят все как есть, играя зажигательный рок-н-ролл, чтобы заставить людей оторваться от телевизоров и выйти на улицы, зажигая толпу речами или сочиняя пламенные произведения, которые формируют умы и сердца миллионов.

РОЛЕВАЯ СПОСОБНОСТЬ: ХАРИЗМАТИЧЕСКОЕ ДАВЛЕНИЕ (4 РАНГ)

Если вы не находитесь в бою, вы можете превратить людей, которые в данный момент не являются вашими фанатами, в фанатов (если только вы им категорически не -не нравитесь), бросив Харизматическое Давление + 1d10 против СЛ8 для одного человека, СЛ10 для небольшой группы до 6 человек или СЛ12 для огромной группы.

Когда рокербой хочет использовать свое Харизматическое Давление на фаната или группу фанатов, ГМ использует таблицу ниже, чтобы определить, является ли услуга чем-то в пределах возможностей его Харизматического влияния, учитывая его текущий ранг ролевой способности. Если нет, рокер автоматически проваливается. Если да, то размер группы определяет СЛ, против которой рокер должен бросить Харизматическое Давление + 1d10. В случае успеха фанат или группа фанатов прикладывают все свои усилия, чтобы оказать услугу, о которой просил рокер. В случае неудачи рокер не может просить тех же фанатов об услуге в течение недели.

Места, где Можно Играть	Один Фан (СЛ8)	Маленькая Группа Фанов (СЛ10)	Огромная Группа Фанов (СЛ12)
Известные клубы (но не самые горячие из них)	Рокербой может убедить фаната оказать большую услугу, например, угостить его едой, подвезти, познакомить с важными людьми, переспать с ним.	Группа с удовольствием потусуется с Рокербоем и бесплатно предоставит оборудование и алкоголь для вечеринки.	Фанаты будут покупать мерч и музыку Рокербоя.

Псевдоним Гриз

Роль Фиксер

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
8	7	5	5	6

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
7	7 из 7	5	3	4 из 6

ПЗ	Тяжелое Ранение	Спасбросок	ЧЕЛ
35 из 35	18	3	44 из 60

Навыки

Ролевая Способность Воротила 4

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Атлетика	5	2	7
Рукопашный бой	5	2	7
Подкуп	6	6	12
Бизнес	8	6	14
Концентрация	7	2	9
Общение	4	6	10
Образование	8	2	10
Уклонение	5	6	11
Первая помощь	5	2	7
Фальсификация	5	6	11

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Пистолеты	7	6	13
Проницательность	4	6 + 2	12
Язык (Уличный Сленг)	8	4	12
Знание местности (Твой Дом)	8	6	14
Внимательность	8	2	10
Убеждение	6	4	10
Взлом замков	5	4	9
Скрытность	5	2	7
Знаток Улиц	6	6	12
Торговля	6	6	12

ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Броня	ОС	Штраф
Голова: Лёгкий Бронекостюм	11	0
Тело: Лёгкий Бронекостюм	11	0

Оружие	Урон	Боепр.	СКА	Заметки
Лёг. Оружие ближнего боя	1d6	—	2	1 ручное, можно скрыть
Тяжелый пистолет	3d6	8	2	можно скрыть. **Магазинов**:13
Оч. Тяжелый Пистолет	4d6	8	1	нельзя скрыть. **Магазинов**:13

КИБЕРИМПЛАНТЫ

Название	Тип	Заметки
Набор Кибераудио	Кибераудио	Три слота для опций.
Внутренний агент	Кибераудио	Добавляет +2 к проверкам Поиск информации. Только звук. Может выводить видео на экраны.
Анализатор голосового стресса	Кибераудио	Добавляет +2 к проверкам Проницательность (уже учтено) и Допрос.
Подкожный карман	Внешний имплант	Карман размером 5x10 см с молнией Realskinn™. Содержимое автоматически успешно скрыто.

ВЕЩИ И АКСЕССУАРЫ

Вещи **Generic Chic**: Линзы, Украшения. **Leisurewear**: Обувь Украшения, Зерк. Очки. **Urbanflash**: Штаны, Верх.

Нал 500eb

Агент	Смартфон с ИИ, который изучает ваше поведение. Добавляет +2 к проверке поиска информации.
Детектор Жучков	Передаёт звуковой сигнал в пределах 2м от подслушивающего устройств.
Одноразовый Телефон x2	Можно звонить. При необходимости можно выбросить.
Ноутбук	Ноутбук.

ИГРОК:

ФИКСЕР

Вы быстро поняли, что никогда не получите работу в корпорации и не станете достаточно крутым, чтобы стать соло. Но вы всегда знали, что у вас есть талант выяснять, чего хотят другие люди, и как получить это для них. За определенную цену, конечно. Теперь ваши сделки перешли из разряда "мелочь, но приятно" в разряд крупных. Возможно, вы перевозите через границу нелегальное оружие или крадете и перепродаете медицинские препараты. Может быть, вы посредник, выступающий в роли агента для дорогих Соло и Раннеров, или даже нанимаете целую стаю кочевников для выполнения контрактов клиента. Вы покупаете и продаете услуги, как крестный отец мафии старого образца. У вас есть связи во всех видах бизнеса, сделок и политических групп. Вы используете свои связи и союзников как часть огромной паутины интриг и принуждения. Фиксеры знают, как достать вещи на черном рынке, и умело ориентируются в сложных социальных обычаях Улицы, где сталкиваются сотни культур и экономических уровней. Фиксеры поддерживают обширную сеть контактов и клиентов.

РОЛЕВАЯ СПОСОБНОСТЬ: ВОРОТИЛА (4 РАНГ)

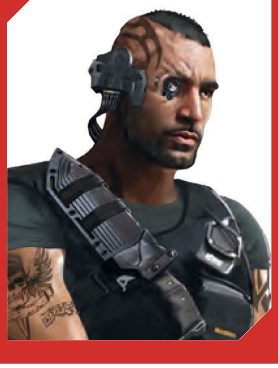
Связи — это те, с кем Фиксатор может связаться, чтобы получить товары, услуги или информацию. Разумеется, Фиксеру всё равно придется за это заплатить.

Доступность — самая ценовая категория предметов, которые Фиксер **может** достать, а также может ли воспользоваться своим влиянием, чтобы собрать других Фиксеров для создания Ночного рынка, на котором на короткое время будут доступны предметы всех ценовых категорий.

Торг — способность Фиксера заключать сделки. Когда вы торгуетесь с человеком, вы бросаете ХАР + Торговля + Ранг Воротила + 1d10 против его ХАР + Торговля + его Воротила (если он Фиксер) + 1d10. При успехе вы можете заключить 1 сделку вашего Ранга Воротила или ниже. С Фиксером можно заключить только одну сделку за встречу.

Свой чел символизирует способность Фиксера вливаться во множество культур на Улице и за ее пределами, способность знать языки, социальные коды и обозначения статуса для каждой группы людей или культуры.

Связи	Доступность	Торг	Свой Чел
Босс городской банды, мелкий политик, Менеджер Корпорации, хорошо известный человек в местных окрестностях	Вы всегда можете найти место, где можно достать поштучно товары категорий “дорого” и ниже, для своих клиентов, даже если они по разным причинам недоступны.	В случае успеха вы сможете получить на 10% больше или меньше рыночной цены при покупке или продаже. ***ИЛИ*** В случае успеха, при покупке 5 или более одинаковых предметов, еще один вы получаете бесплатно.	Вы знаете, как найти общий язык с другой культурой в твоём районе, а также можете освоить еще один язык, который вы еще не знаете, связанный с этой культурой (на уровне Навыка 4)



Псевдоним Мувер

Роль Соло

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
7	7	6	5	7

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
6	6 из 6	7	7	3 из 5

ПЗ	Тяжелое Ранение	Спасбросок	ЧЕЛ
45 и	23	7	36 из 50

Навыки

Ролевая Способность Combat Awareness 4

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Атлетика	6	2	8
Автоматический огонь	7	6	13
Рукопашный бой	6	2	8
Концентрация	6	2	8
Общение	3	2	5
Образование	7	2	9
Уклонение	6	6	12
Первая помощь	5	6	11
Пистолеты	7	6	13
Проницательность	3	2	5

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Допрос	7	6	13
Язык (Уличный Сленг)	7	2	9
Знание местности (Твой Дом)	7	2	9
Оружие ближнего боя	6	6	12
Внимательность	7	6	13
Убеждение	7	2	9
Сопр. пыткам/наркотикам	6	6	12
Тактическое оружие	7	6	13
Скрытность	6	2	8
Тактика	7	6	13

ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Броня	ОС	Штраф
Голова: Лёгкий Бронекостюм	11	0
Body: Лёгкий Бронекостюм	11	0

Оружие	Урон	Боепр.	СКА	Заметки
Тяж. Оружие ближнего боя	3d6	—	2	2-ручное, нельзя спрятать
Штурмовая Винтовка	5d6	25	1	Авт. огонь, нельзя спрятать. **Маг.**: 3
Оч. Тяжелый Пистолет	4d6	8	1	Нельзя Скрыть. **Магазинов**: 8

КИБЕРИМПЛАНТЫ

Название	Тип	Заметки
Биомонитор	Стилевой Имплант	Подкожный имплантат, показывающий состояние органов. Можно связать с агентом.
Нейролинк	Нейроимплант	Проводная искусственная нервная система. Пять слотов для опций.
Сандвистан	Нейроимплант	Активируется действием, добавляет +3 к инициативе на 1 минуту. Период охлаждения 1 час.

ВЕЩИ И АКСЕССУАРЫ

Вещи **Leisurewear**: Обувь x 2, Куртка x 3, Зерк. Очки, Штаны x 2, Верх x 2

Нал 500eb

Агент	Смартфон с ИИ, который изучает ваше поведение. Добавляет +2 к проверке поиска информации.

ИГРОК:

Соло

Будь то наёмный охранник, заказной убийца или один из киберсолдат Корпорации, обеспечивающих соблюдение деловых сделок и "черных операций" Компании, вы — одна из элитных боевых машин Красного Времени. Большинство Соло прошли военную службу во время 4-й Корпоративной войны, в армии Корпорации или в одном из текущих "полицейских формирований" правительства по всей стране.

Ролевая способность: Боевое чутьё (4 ранг)

В начале боя (перед броском инициативы), в любой момент вне боя или во время боя, потратив “действие”, Соло может распределить очки ролевой способности "Боевое чутье", между следующими способностями. Если Соло решит не менять распределение очков, то прежние способности сохраняются. Активация некоторых из этих способностей будет стоить Соло больше очков, чем других:

Отражение Урона: за 2 очка уменьшите первый полученный урон в этом раунде на 1. За 4 очка уменьшите первый полученный урон в этом раунде на 2. Ваша броня все еще разрушается, если урон прошел через вашу броню до этого уменьшения.

Умелое Обращение: за 4 очка вы игнорируете критические провалы (1), которые вы совершаете при атаке. Однако эти броски все равно считаются как 1.

Личная Инициатива: каждое 1 очко добавляет +1 к Инициативе.

Точная Атака: за 3 очка вы добавляете +1 к любым атакам.

Выявление Слабостей: каждое очко добавляет +1 к урону (до брони) вашей первой успешной атаки в раунде.

Обнаружение Угроз: каждое очко добавляет +1 к любым проверкам Внимательности.

Утражение Урона		**Умелое Обращение**		**Личная Инициатива**	
Точная Атака		**Выявление Слабостей**		**Обнаружение Угроз**	

Псевдоним Рейсер

Роль Кочевник

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
7	6	8	4	6

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
6	6 из 6	5	6	3 из 5

ПЗ	Тяжелое Ранение	Спасбросок	ЧЕЛ
40 из 40	20	6	36 из 50

Навыки

Ролевая Способность Мото 4

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Обращ. с животными	7	6	13
Атлетика	8	2	10
Рукопашный бой	8	6	14
Концентрация	6	2	8
Общение	3	2	5
Вождение	6	6 + 4	16
Образование	7	2	9
Уклонение	8	6	14
Первая помощь	4	6	10
Пистолеты	6	6	12

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Проницательность	3	2	5
Язык (Уличный Сленг)	7	2	9
Знание местности (Твой Дом)	7	2	9
Оружие ближнего боя	8	6	14
Внимательность	7	4	11
Убеждение	6	2	8
Скрытность	8	6	14
Выслеживание	7	6	13
Торговля	6	6	12
Выживание в пустыне	7	6	13

ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Броня	ОС	Штраф
Голова: Лёгкий Бронекостюм	11	0
Body: Лёгкий Бронекостюм	11	0

Оружие	Урон	Боепр.	СКА	Заметки
Тяж. Оружие ближнего боя	3d6	—	2	2-ручное, нельзя скрыть
Оч. Тяжелый Пистолет	4d6	8	1	Нельзя скрыть. **Магазинов**:13

КИБЕРИМПЛАНТЫ

Название	Тип	Заметки
Нейролинк	Нейроимплант	Проводная искусственная нервная система. Пять слотов для опций.
Личный Порт	Нейроимплант	Позволяет подключаться к объектам, включая некоторые автомобили.

Вещи **Nomad Leathers**: Штаны, Верх, Куртка, Обувь

Нал 500eb

Агент	Смартфон с ИИ, который изучает ваше поведение. Добавляет +2 к проверке поиска информации.
Бинокль	Увеличение x2
Фонарик	Луч света на 100 метров. 10 часов без подзарядки
Пистолет Крюк	Можно выстрелить и прикрепиться к любому толстому материалу до 30м. Снимает штраф СКО при лазании.
Рация или Коммуникатор x2	Используется как наушник. Работает в пределах 1 км
Верёвка	60 метровая нейлоновая верёвка. Выдерживает 360кг.
Мультитул	Инструмент всё в одном.

ИГРОК:

КОЧЕВНИК

Много лет назад Корпы выгнали вашу семью с фермы. Они пришли, захватили землю и поставили повсюду копов. Но это было до войны. Вы были одиночками, бездомными, пока не создали Стаю кочевников, состоящую почти из двухсот человек. В те времена ваша Стая жила в огромном, разношерстном парке автомобилей, фургонов, автобусов и комби, которые курсировали по автострадам в поисках припасов, случайной работы и запчастей в раздробленном мире. Стая была вашим домом — в ней были учителя, медтехники, лидеры и механики — виртуальный город на колесах, в котором все были связаны браком или родственными узами. Но в Красное время ваша Стая кочевников эволюционировала. Ваши знания о дорожном ремесле — о том, как пробираться между безопасными зонами по диким дорогам — позволили вам стать мастерами по доставке людей, припасов и материалов в мир, который отчаянно в них нуждается.

РОЛЕВАЯ СПОСОБНОСТЬ: МОТО (4 РАНГ)

Кочевник добавляет свой ранг Мото к любой проверке навыка управления транспортным средством (уже добавленн Вождению) или ремонта транспортного средства. Кроме того, ваш кочевник владеет следующим транспортным средством, одолженным ему из автопарка семьи кочевников.

ТИП ТРАНСПОРТА Компактный Автомобиль

ОПИСАНИЕ Обычная тачка с двигателем $CHOOH^2$.

СИДЕНИЙ 6

СКО В БОЮ 20

НАРРАТИВНАЯ СКОРОСТЬ 161Км/Ч

ПЗТ 70 **ИЗ**

Улучшение	Эффект
Улучшеные Сиденья	Добавляют 2 сиденья в транспорт.
Усиленное шасси	Добавляет 20 ПЗТ и буксировочный тросс (до 10 тонн)
Место для жилья	Добавляет в автомобиль спальное место для 1 человека, туалет, душ и небольшую кухню.

Псевдоним Редай

Роль Нетраннер

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
6	6	6	7	8

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
4	7 из 7	7	6	4 из 6

ПЗ	Тяжелое Ранение	Спасбросок	ЧЕЛ
35 из 35	18	6	46 из 60

Навыки

Ролевая Способность Интерфейс 4

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Атлетика	6	2	8
Рукопашный бой	6	2	8
Концентрация	4	2	6
Общение	4	2	6
Образование	6	6	12
Уклонение	6	6	12
Первая помощь	7	2	9
Проницательность	4	2	6
Язык (Уличный Сленг)	6	2	8
Знание местности (Твой Дом)	6	2	8

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Внимательность	6	2	8
Убеждение	8	2	10
Скрытность	6	6	12
Знание техники	7	6	13
Скрытие/раскрытие объекта	6	6	12
Криптография	6	6	12
Кибертехника	7	6	13
Электроника/Безопасность	7	6	13
Пистолеты	6	6	12
Поиск информации	6	6	12

ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Броня	ОС	Штраф
Голова: Лёгкий Бронекостюм	11	0
Body: Лёгкий Бронекостюм	11	0

Оружие	Урон	Боепр.	СКА	Заметки
Оч. Тяжелый Пистолет	4d6	8	1	Нельзя скрыть. **Магазинов**: 4

КИБЕРИМПЛАНТЫ

Название	Тип	Заметки
Нейролик	Нейроимплант	Проводная искусственная нервная система. Пять слотов для опций.
Личный Порт	Нейроимплант	Позволяет подключаться к объектам, включая некоторые автомобили.
Изменчивые Такты	Стилевой Имплант	Имплантированная линза, меняющая цвет/образ глаз.

Вещи **Generic Chic**: Верх x10. **Leisurewear**: Обувь x2, Украшения, Штаны x2. **Urbanflash**: Куртка.

Нал 500eb

Агент	Смартфон с ИИ, который изучает ваше поведение. Добавляет +2 к проверке поиска информации.
Кибердека	Модульная платформа, на которую устанавливаются программы и оборудование для Нетраннинга.
Очки Виртуальности	Гарнитура, проецирующая изображение киберпространства на реальный мир.

ИГРОК:

НЕТРАННЕР

Вы — выжигающий мозг компьютерный хакер и хозяин кибервселенной Пост-СЕТи в Красное Время. Как электронный фантик, вы с легкостью проникаете в самые "сложные" системы мейнфреймов: крадете, торгуете и продаете их самые сокровенные секреты. В конце концов Черный ЛЁД все равно убьет вас, но пока не закончится ран, вы будете носиться в Новой СЕТИ, с голыми мозгами и волосами назад.

РОЛЕВАЯ СПОСОБНОСТЬ: ИНТЕРФЕЙС (4 РАНГ)

Ролевая способность Нетраннера — Интерфейс позволяет заниматься Нетраном и дает ему доступ к набору способностей для этого. Чтобы совершить действие или атаку в СЕТИ, сделайте бросок:

Ваш Ранг Интерфейса + Бонус Программы или АТК + 1d10

Способности Интерфеса	Эффект
Бэкдор	Позволяет Нетраннеру взламывать пароли и другие препятствия в Архитектуре.
Плащ	Позволяет Нетраннеру скрывать свои действия в Архитектуре перед уходом.
Контроль	Позволяет Нетраннеру прать под контроль объекты, подключенные к Архитектуре.
Расшифровка	Позволяет Нетраннеру определить, что представляет из себя найденный фрагмент данных и его важность.
Первопроходец	Позволяет Нетраннеру исследовать "карту" Архитектуры.
Сканер	Позволяет Нетраннеру определять расположение систем в области.
Соскользнуть	Позволяет Нетраннеру ускользать от одного Чёрного ЛьДА, который преследует его.
Вирус	Позволяет Нетраннеру оставлять собственный вирус в самом ядре Архитектуры.
Разряд	Базовая атака Нетраннеру, которая работает как против Программ, так и против других Нетраннеров.

Дека Дибердека Редай

Слотов программ/оборудования 7

Программа	АТК	ЗАЩ	REZ	Эффект
Доспехи	0	0	7	Снижает урон мозгу на 4, пока она Активна. Одновременно может быть запущена только 1 копия этой Программы. Каждую копию этой Программы можно использовать только 1 раз за ран.
Найдёмся!	0	0	7	+2 к проверке “Следопыт”, пока эта программа Активна.
Меч	1	0	0	Наносит 3d6 урона Программам Чёрного ЛьДА, остальным Программам наносит 2d6.
Спираль	1	0	0	1d6 Урона мозгу и уменьшает количество Сетевых Действий, которые Нетраннер может сделать в следующий Ход на 1.
Червь	0	0	7	+2 к проверке “Бэкдор”, пока эта программа Активна.

Псевдоним Торч

Роль Техник

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
8	7	5	6	3

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
3	7 из 7	6	6	5 из 7

ПЗ	Тяжелое Ранение	Спасбросок	ЧЕЛ
35 из 35	18	6	58 из 70

Навыки

Ролевая Способность Создатель 4

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Атлетика	5	2	7
Знание техники	6	6	12
Рукопашный бой	5	2	7
Концентрация	3	2	5
Общение	5	2	7
Кибертехника	6	6	12
Образование	8	6	14
Электроника/Безопасность	6	6	12
Уклонение	5	6	11
Первая помощь	6	6	12

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Проницательность	5	2	7
Автомеханика	6	6	12
Язык (Уличный Сленг)	8	2	10
Знание местности (Твой Дом)	8	2	10
Внимательность	8	2	10
Убеждение	3	2	5
Наука (Выберите Направление)	8	6	14
Тактическое оружие	7	6	13
Скрытность	5	2	7
Оружейник	6	6	12

ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Броня	ОС	Штраф
Голова: Лёгкий Бронекостюм	11	0
Body: Лёгкий Бронекостюм	11	0

Оружие	Урон	Боепр.	СКА	Заметки
Дробовик	5d6	4	1	Нельзя скрыть. **С собой**: 25 снарядов
Светошумовая Граната	Каждый, кто попал под удар, должен пройти проверку на сопротивление пыткам/наркотикам СЛ15 или получить критические травмы "Поврежденный глаз" и "Поврежденное ухо" на следующую минуту.			

КИБЕРИМПЛАНТЫ

Название	Тип	Заметки
Киберглаз	Кибероптика	Левый глаз. Имеет 3 слота для опций.
МикроОптика	Кибероптика	Встроенный микроскоп. 400-кратное увеличение.
Рука Мультитул	Киберконечность	Полный набор инструментов, встроенных в руку.
Подкожные Часы	Стилевой Имплант	Подкожный светодиод. Показывает время и дату через кожу.

Вещи **Generic Chic**: Штаны x8, Верх x10. **Leisurewear**: Обувь x2.

Нал 500eb

Агент	Смартфон с ИИ, который изучает ваше поведение. Добавляет +2 к проверке поиска информации.
Маска-противогаз	Фильтрует частице в воздухе.
Одноразовый телефон	Обычный телефон, который можно использовать и выбросить.
Скотч x5	Клейкая лента. Идеально подходит для починки чего угодно.
Фонарик	Луч света на 100 метров. 10 часов без подзарядки
Сигнальная Ракета x6	Освещает площадь в 100 м в течение 1 часа. Одноразовое.
Сумка Техника	Сумка для инструментов. Пригодится для ремонта большинства видов техники.

ИГРОК:

ТЕХНИК

Вы не можете оставить любую вещь в покое — если она находится рядом с вами более пяти минут, вы разобрали её и превратили во что-то новое. В карманах у вас всегда есть как минимум две отвертки и гаечный ключ. Компьютер не работает? Без проблем. Водородная горелка в вашей тачке вышла из строя? Без проблем. Не удается запустить видео или ваш интерфейс глючит? Без проблем. Вы зарабатываете на жизнь строительством, ремонтом и модификацией — важнейшее занятие в технологическом мире, восстанавливающемся после войны, которая сломала хребет мировой логистике.

РОЛЕВАЯ СПОСОБНОСТЬ: СОЗДАТЕЛЬ (РАНГ 4)

▶ Полевая Экспертиза

Добавьте свой ранг в этой специальности к любой проверке навыков Знание техники или Кибертехника, которое вы делаете для любой цели, не связанной с вашей специализацией. Кроме того, пока у вас есть хотя бы один ранг в этой специализации, вместо длительной попытки полного ремонта вы можете подлатать предмет (с той же СЛ, что и обычный ремонт этого предмета) до идеального состояния как действие (с полным ОС и ПЗ, если применимо). К этому броску вы добавляете свой ранг Полевой Экспертизы. Подлатаный предмет функционирует +10 минут за каждый ранг этой специализации.

▶ Мастер Модернизации

Чтобы модернизировать предмет, вы делаете проверку ТЕХ + ТЕХ Навык, которым обычно ремонтируется предмет + ваш ранг в этой специальности + 1d10. Техник должен приобрести материалы той же ценовой категории, что и модернизируемый предмет, которые расходует установка модернизации. Модернизация включает в себя:

- Уменьшить потерю человечности киберимпланта (кроме Борг-Оснащений) на 1d6 если его потеря человечности 2d6 или больше.
- Добавить в предмет один слот того же типа (для Опций, Модификаций, Программ/Оборудования и т.д.).
- Упростить конструкцию предмета, что позволит в будущем сократить время необходимое для полного ремонта в два раза.
- Сделать скрываемым не скрываемое одноручное оружие.
- Повысить качество оружия со Стандартного до Отличного.
- Добавить Экзотическому Оружию слот для Модификаций.
- Дать возможность Экзотическому Оружию стрелять одним из не основных типов боеприпасов.
- Добавить 1 ОС, предмету у которого изначально есть ОС.
- Модернизировать транспорт Улучшением, которое требует Ролевую Способность Кочевника первого Ранга.

▶ Мастер Изготовления

Чтобы изготовить предмет, вы делаете бросок ТЕХ + навык ТЕХ, которым обычно ремонтируется предмет + ваш ранг в этой специальности + 1d10. Техник должен приобрести материалы на одну ценовую категорию ниже, чем ценовая категория изготавливаемого предмета.

Полевая Экспертиза	4	Мастер Модернизации	2	Мастер Изготовления	2

Псевдоним Редтейл

Роль Медтех

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
8	5	5	8	5

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
5	6 из 6	6	5	4 из 6

ПЗ	Тяжелое Ранение	Спасбросок	ЧЕЛ
35 из 35	18	5	48 из 60

Навыки

Ролевая Способность Медицина 4

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Атлетика	5	2	7
Знание техники	8	6	14
Рукопашный бой	5	2	7
Концентрация	5	2	7
Общение	4	6	10
Кибертехника	8	4	12
Дедукция	8	6	14
Образование	8	6	14
Уклонение	5	6	11
Первая помощь	8	2	10

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Проницательность	4	6	10
Язык (Уличный Сленг)	8	2	10
Знание местности (Твой Дом)	8	2	10
Paramedic	8	6	14
Внимательность	8	2	10
Убеждение	5	2	7
Сопр. пыткам/наркотикам	5	4	9
Наука (Выберите Направление)	8	6	14
Тактическое оружие	5	6	11
Скрытность	5	2	7

ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Броня	ОС	Штраф
Голова: Лёгкий Бронекостюм	11	0
Body: Лёгкий Бронекостюм	11	0

Оружие	Урон	Боепр.	СКА	Заметки
Штурмовая Винтовка	5d6	25	1	Авт. огонь, нельзя скрыть; **Магазины**: 4
Дымовая Граната x2	Заслоняет дымом область размером 10 м x 10 м в течение одной минуты. Штраф за выполнение большинства действий в дыму равен -4.			

КИБЕРИМПЛАНТЫ

Название	Тип	Заметки
Киберглаз	Кибероптика	Левый глаз. 3 слота опций.
ТелеОптика	Кибероптика	Позволяет видеть детали на расстоянии 800м. +1 к прицельному выстрелу по цели на 51м и больше.
Назальные Фильтры	Внутренний Имплант	Пользователь невосприимчев к воздействию газов, дыма и других опасностей, которые вдыхает.
Биомонитор	Стилевой Имплант	Подкожный имплант, показывающий состояние органов.

Вещи **Generic Chic**: Куртка x3. **Leisurewear**: Обувь, Штаны x3, Верх x5. **Urban Flash**: Очки

Нал 500eb

Агент	Смартфон с ИИ, который изучает ваше поведение. Добавляет +2 к проверке поиска информации.
Аэрогиппо	Устройство для введения лекарств. Его использование является Действием.
Фонарик	Луч света на 100 метров. 10 часов без подзарядки
Светящаяся краска	Светящаяся краска
Сумка Медтеха	Полный набор инструментов, необходимых для медицинских целей.
Пуленепробиваемый Щит	Портативное укрытие с 10 ПЗ.

ИГРОК:

МЕДТЕХНИК

Вы художник, а человеческое тело — ваш холст. У вас есть лучшие инструменты, которые может предложить Красное Время, и вы умеете их использовать. Если вам повезет, вы сможете поступить в одну из настоящих медицинских школ, разбросанных по развалинам Старых Соединенных Штатов. А после войны военные госпитали были повсюду, и многим врачам на фронте требовались дополнительные руки, чтобы удерживать кричащих пациентов и собирать их кибериланты воедино. Так что, возможно, вы научились как раз таким образом

РОЛЕВАЯ СПОСОБНОСТЬ: МЕДИЦИНА (4 РАНГ)

Хирургия

За каждое очко, потраченное на хирургию, вы получаете 2 очка в навыке хирургии (максимум 10). Навык хирургии является ТЕХническим навыком, используемый для лечения самых тяжелых критических травм, а также для имплантации кибероборудования, и доступен медтехникам только через эту специальность медицины.

Медицианские технологии: Фармацевтика

За каждое очко, выделенное на Медицинскую Технологию (Фармацевтика), вы получаете 1 очко в Навыке медицинской технологии. Навык Медицинская Технология — это ТЕХнический навык, используемый для работы, понимания и ремонта мед. оборудования. Вы также можете синтезировать лекарства Спидхил и Стимулятор при проверке навыка медтехника СЛ13. Вы можете синтезировать 3 дозы одного из этих лекарств за один час, потратив 200eb. Чтобы ввести дозу нужно действие и Аэрогиппо.

- **Спидхил**: При введении дозы Спидхила цель, не находящаяся в состоянии смертельного ранения, немедленно восстанавливает количество ПЗ, равное ее ТЕЛ + ВОЛЯ. **Человек может получить пользу только от одного применения Спидхила в день.**
- **Стимулятор**: При введении дозы Стима цель может игнорировать все штрафы от состояния тяжелого ранения в течение часа. Человек может получить пользу только от одного применения Стима в день.

Медицинские технологии: Криосистемы

За каждое очко, потраченное на Медицинские технологии (Криосистемы), вы получаете 1 очко в Навыке медицинской технологии. Навык медицинских технологий — это ТЕХнический навык, используемый для эксплуатации, понимания и ремонта медицинского оборудования. Вы также владеете и умеете управлять 1 крионасосом. Крионасос — это инструмент размером с портфель, содержащий мешок для тела, подключенный к мощному насосу. Как только желающие/безсознательные цели помещаются в мешок и подключаются к насосу действием, насос нагнетает в мешок химическую жидкость с повышенным охлаждением. Находясь в стазисе, цель теряет сознание и не делает никаких спасбросков от смерти в течение недели, до тех порт, пока она находится внутри мешка, а сам мешок имеет не менее 1 ПЗ.

Хирургия	1
МедТех: Фармацевтика	2
МедТех: КриоСист	1

Навык	СТАТ	УРВ	СУММ
Медтицинские Технологии	8	3	11
Хирургия	8	2	10

Псевдоним 24/7 | **Роль** Медиа

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
7	5	5	4	8

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
7	6 из	7	5	7 из 8

ПЗ	Тяжелое Ранение	Спасбросок	ЧЕЛ
40 из	20	5	70 из 80

Навыки

Ролевая Способность Доверие 4

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Атлетика	5	2	7
Рукопашный бой	5	2	7
Подкуп	8	6	14
Композиция	7	6	13
Концентрация	7	2	9
Общение	7	6	13
Дедукция	7	6	13
Образование	7	2	9
Уклонение	5	6	11
Первая помощь	4	2	6

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Пистолеты	5	6	11
Проницательность	7	6	13
Язык (Уличный Сленг)	7	2	9
Поиск информации	7	4	11
Чтение по губам	7	4	11
Знание местности (Твой Дом)	7	6	13
Внимательность	7	6	13
Убеждение	8	6	14
Кино и фототехника	4	4	8
Скрытность	5	2	7

ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Броня	ОС	Штраф
Голова: Лёгкий Бронекостюм	11	0
Body: Лёгкий Бронекостюм	11	0

Штраф применяется к ЛВК, РЕА и СКО

Оружие	Урон	Боепр.	СКА	Заметки
Тяжелый Пистолет	3d6	8	2	Можно скрыть. **Магазинов**: 7

КИБЕРИМПЛАНТЫ

Название	Тип	Заметки
Комплект Кибераудио	Кибераудио	3 слота для опций.
Усиленный слух	Кибераудио	+2 к проверкам навыка Внимательность относящихся к слуху.
Светящиеся тату	Стилевой Имплант	Установка подкожных тату. Могут светиться.

Вещи **Generic Chic**: Обувь, Штаны, Верх. **Leisurewear**: Куртка. **Urban Flash**: Зеркальные Очки.

Нал 500eb

Агент	Смартфон с ИИ, который изучает ваше поведение. Добавляет +2 к проверке поиска информации.
Диктофон	Записывает 24 часа звука на щепку памяти.
Бинокль	Хорошо подходит для того, чтобы смотреть в даль. Увеличение x2.
Пистолет-крюк	Можно выстрелить и прикрепиться к любому толстому материалу до 30м. Снимает штраф СКО при лазании.
Радио сканер/проигрыватель	Подключается к Дата Пулу для прослушивания музыки или сканирования диапазонов местных радиоволн.
Шифратор/Дешифратор	Используется для шифрования или, с помощью правильных клавиш, расшифровки сообщений.
Видеокамера	Записывает 12 часов видео на щепку памяти.

ИГРОК:

МЕДИА

У вас есть видеолинк и пропуск для прессы, и вы не боитесь это использовать. Вы — общегородская фигура, которую видят по ночам по всему Дата Пулу в Красное Время. Это не похоже на старые времена, когда за вами стояла крупная компания Медиакорпа. На этот раз вам приходится полагаться на своих поклонников, контакты и собственную репутацию. Но этим новым корпорациям труднее заставить вас исчезнуть. Поэтому, когда вы будете копать в поисках грязи и слизи, которую пытаются скрыть коррумпированные чиновники и корпоративные прихлебатели, вы сможете копнуть достаточно глубоко.

РОЛЕВАЯ СПОСОБНОСТЬ: ДОВЕРИЕ (4 РАНГ)

Слухи

При условии, что вы не полностью отключены от сети, по крайней мере, два раза в неделю ГМ будет тайно бросать ваш рейтинг доверия + 1d10 и передавать вам слухи, основываясь на полученном результате. МЕДИА также могут найти слухи, выйдя на Улицу во время игры, используя соответствующие навыки, такие как Поиск информации, Общение или Допрос, используя проверку СТАТ + навык + 1d10.

Публикация Статей

Основная задача Медиа — публикация материалов. Ваш рейтинг доверия определяет, какой вы имеете доступ к источникам, насколько велика ваша аудитория, насколько вероятно, что аудитория поверит вашей работе, и какое влияние может оказать история.

Доступ/Источники — те, с кем можно связаться (в разумных пределах), взять интервью или иным образом получить от них информацию.

Аудитория показывает сколько людей узнают про статьи или разоблачения

Достоверность насколько хорошо статья или разоблачение будут принята аудиторией. Чем выше Ранг Доверия, тем больше шансов, что люди поверят рассказам. При публикации статьи или в любое другое время, когда ты хочешь узнать, верит ли человек (или группа людей) статье, вы проверяете 1d10, ориентируясь на Достоверность. Если в твоей статье есть хотя бы одно легко проверяемое доказательство, которое доступно для понимания широким массам, шанс того, что твоя аудитория поверит в это, увеличивается на 1. Если она содержит более 4 различных неопровержимых доказательства, шанс того, что твоя аудитория поверит в это, увеличивается на 2. Эти два бонуса суммируются. Удачу (УДЧ) нельзя тратить на проверку “Достоверности”.

Влияние — насколько сильно каждая опубликованная статья или разоблачение повлияет на аудиторию. Например, статья о незаконной экономической деятельности, на начальном уровне может лишь вынудить парочку местных боссов, сменить свою деятельность. Но на более высоких уровнях “Доверия”, разоблачения могут привести к падению целых Мегакорпораций. ГМ должен справиться с этим. После публикации статьи/разоблачения нельзя публиковать еще одну статью на эту же тему, если только у вас нет новой информации, которую можно добавить.

Доступ/Источники	Аудитория	Достоверность	Влияние
Босс городской банды, мелкий политик, управляющий менеджер Корпорации, хорошо известный человек в местных окрестностях	Вы хорошо известены, как автор статей в местных Скримлистах или в Дата Пуле.	Вероятность 3 к 10, что аудитория купится на это.	В результате статьи/разоблачения происходят конкретный эффект. Местные мелкие хулиганы арестованы или лишены власти, правосудие восторжествовало.

Псевдоним Сюри "Кавалерия" Наваро

Роль Законник

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
7	6	5	5	7

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
8	5 из 5	6	7	3 из 4

ПЗ	Тяжелое Ранение	Спасбросок	ЧЕЛ
50 из 50	25	7	30 из 40

Навыки

Ролевая Способность Backup 4

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Атлетика	5	2	7
Авт. огонь	6	6	12
Рукопашный бой	5	6	11
Концентрация	8	2	10
Общение	3	6	9
Криминология	7	6	13
Дедукция	7	6	13
Образование	7	2	9
Уклонение	5	6	11
Первая помощь	5	2	7

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Пистолеты	6	6	12
Проницательность	3	2	5
Допрос	7	6	13
Язык (Уличный Сленг)	7	2	9
Знание местности (Твой Дом)	7	2	9
Внимательность	7	2	9
Убеждение	7	2	9
Тактическое оружие	6	6	12
Скрытность	5	2	7
Выслеживание	7	6	13

ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Броня	ОС	Штраф
Голова: Лёгкий Бронекостюм	11	0
Body: Лёгкий Бронекостюм	11	0

Штраф применяется к ЛВК, РЕА и СКО

Оружие	Урон	Боепр.	СКА	Заметки
Штурмовая Винтовка	5d6	25	1	Авт. огонь, нескрываемое. **Магазинов**: 4
Тяжелый Пистолет	3d6	8	2	Можно скрыть. **Магазинов**: 4

КИБЕРИМПЛАНТЫ

Название	Тип	Заметки
Скрытая кобура	Внешний Имплант	Может хранить оружие внутри тела. Оно может быть скрыто без проверки.
Подкожный карман	Внешний Имплант	Карман размером 5x10 см с молнией Realskinn™. Содержимое можно успешно скрыть без проверки.

Вещи **Generic Chic**: Обувь, Штаны, Верх. **Leisurewear**: Куртка. **Urban Flash**: Зеркальные Очки.

Нал 500eb

Агент	Смартфон с ИИ, который изучает ваше поведение. Добавляет +2 к проверке поиска информации.
Фонарик	Луч света на 100 метров. 10 часов без подзарядки.
Наручники x2	Наручники, ограничители. Можгут быть сломаны любым человеком с ТЕЛ 10.
Рация или коммуникатор	Используется как наушник. Работает в пределах 1 км.
Сигнальная Ракета x10	Освещает площадь в 100 м в течение 1 часа. Одноразовое.
Пуленепробиваемый Щит	Портативное укрытие с 10 ПЗ.

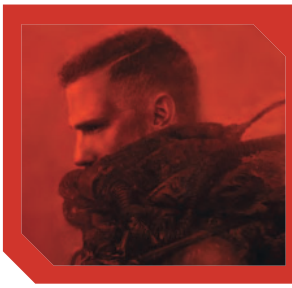
ИГРОК:

ЗАКОННИК

Раньше существовала большая Городская Защита, но большая часть Старой Гвардии в NCPD была предоставлена сама себе, чтобы сохранить мир, насколько это возможно. Те, кто остались, по-прежнему серьезно относятся к Жетону. Они работают, чтобы обеспечить безопасность людей и каким-то образом противостоять хаосу. Даже если вы предпочитаете просто патрулировать, даже если вы профессиональный юрист любой масти, у вас по крайней мере четыре крупнокалиберные пушками, большинство из которых полностью автоматические, в бронежилете из кевлара®, который... остановит 500 Н·м. на квадратный сантиметр — и чаще всего вы на прицеле и обойдены с фланга. Половина банд с самого начала была до зубов напичкана имплантами: суперскорость, суперрефлексы, способность видеть в темноте, оружие в руках... и это было до того, как Война и Падение Башен накачали тонну военных кибертехнологий в ночные рынки. Другая половина ребят на Улице — внештатные корпоративные наемники, у которых была работа во время войны, их нанимали для обеспечения армий Корпорации, расформированных отрядами головорезов Новых Соединенных Штатов. Теперь они тоже головорезы и вы пытаетесь держать их под контролем.

РОЛЕВАЯ СПОСОБНОСТЬ: ПОДКРЕПЛЕНИЕ (РАНГ 4)

В случае опасности вы можете вызвать подкрепление из группы вашего ранга или ниже. В качестве действия вы делате бросок на d10, равный или меньший, чем ваш ранг подкрепления, чтобы заставить кого-нибудь откликнуться на ваш призыв. Если вы злоупотребите этим, ваш босс вышвырнет вас из отдела или наложит на вас взыскание по своему усмотрению. После того, как кто-то откликнется на ваш вызов, вы бросаете d6, чтобы узнать, через сколько раундов на место прибудет подкрепление. Если вы бросите 6, вместо вашего обычного подкрепления прибудет подкрепление уровня +1 от вашего, если только вы не 10 ранга, в этом случае прибудут две отдельные группы подкрепления. Если на ваш вызов никто не откликнулся, вы всегда можете повторить вызов подкрепления в следующем раунде.



Тип Подкрепления	Патрульные Полицейские	Описание	4 копа на двух машинах

Боевой №	ОС	ПЗ	СКО и ТЕЛ
10	7	25	5

Вооружены Тяжелыми Пистолетами (3d6 урон, СКА 2) и одеты в Кевларовую® броню. (ОС7)

Псевдоним Чандра Мишра

Роль Корпорат

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
5	7	7	3	6

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
7	6 из 6	5	5	5 из 7

ПЗ	Тяжелое Ранение	Спасбросок	ЧЕЛ
40 из 40	20	5	58 из 70

Навыки

Ролевая Способность Командная Работа 4

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Бухгалтерия	5	6	11
Атлетика	7	2	9
Рукопашный бой	7	2	9
Бюрократия	5	6	11
Бизнес	5	6	11
Концентрация	7	2	9
Общение	5	6	11
Дедукция	5	6	11
Образование	5	6	11
Уклонение	7	6	13

Навык	СТАТ	УР	СУММ
Первая помощь	3	2	5
Пистолеты	7	6	13
Проницательность	5	6	11
Язык (Уличный Сленг)	5	2	7
Чтение по губам	5	6	11
Знание местности (Твой Дом)	5	2	7
Внимательность	7	2	9
Уход за собой	6	4	10
Убеждение	6	6	12
Скрытность	7	2	9

ОРУЖИЕ И БРОНЯ

Броня	ОС	Штраф
Голова: Лёгкий Бронекостюм	11	0
Body: Лёгкий Бронекостюм	11	0

Оружие	Урон	Боепр.	СКА	Заметки
Оч. Тяжелый Пистолет	4d6	8	1	Нельзя Скрыть. **Магазинов**: 7

КИБЕРИМПЛАНТЫ

Название	Тип	Заметки
Связывание токсинов	Внутренний Имплант	+2 к проверкам Сопр. пыткам/наркотикам.
Комплект Кибераудио	Кибераудио	3 слота для опций
Внутренний агент	Кибераудио	Даёт +2 к проверкам Поиск информации. Только аудио. Можно вывести видео на экран.
Биомонитор	Стилевой Имплант	Подкожный имплант, показывающий состояние органов.

Вещи **Businesswear**: Footwear, Jacket, Pants, Mirrorshades, Top. **Leisurewear**: Jewelry x2.

Нал 500eb

Рация или коммуникатор x4	Используется как наушник. Работает в пределах 1 км.
Шифратор/Дешифратор	Используется для шифрования или, с помощью правильных клавиш, расшифровки сообщений.

ИГРОК:

КОРПОРАТ

Все изменилось, когда крупнейшие Мегакорпорации на планете вступили в крупную войну, равноценную любой войне, которую могли бы устроить настоящие национальные правительства. Итак, прямо сейчас ваша жизнь младшего руководителя совсем не проста. Под вами есть те, кто готов убить за попытку получить вашу работу. Буквально. Над вами есть те, кто убьет, лишь бы вы не заняли их место. Буквально. И они не шутят насчет убийства — у каждого новичка в Корпорации есть своя команда Соло и Нетраннера, чтобы прикрывать важные любимые проекты.

РОЛЕВАЯ СПОСОБНОСТЬ: КОМАНДНАЯ РАБОТА (4 РАНГ)

Лояльность — это изменяемый показатель, которым обладают члены команды. Корпорат должен (во время каждой игровой сессии) делать все, чтобы повысить Лояльность и не потерять ее. Когда Корпорат дает задание члену команды, ГМ должен бросить 1d6 на текущую Лояльность члена команды. Если проверка провалена, член команды может отказаться, провалить задание или иным образом отвернуться от своего руководителя.

Выберите в качестве члена своей команды либо водителя, либо нетраннера.

Член Команды Водитель

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
5	8	6	4	6

ВОЛЯ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
5	6	5	5

ПЗ	Серьёзное Ранение	Спасбросок	Лояльность
35	18	5	4

Навыки (СТАТ + Навык уже просуммированы)

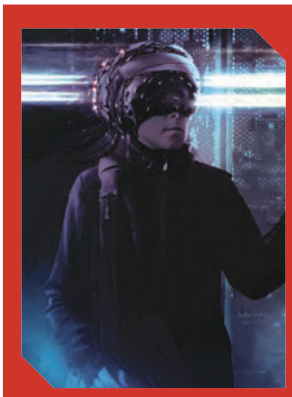
+Атлетика +8, Рукопашный бой +10, Концентрация +7, Общение +7, Вождение +14, Образование +7, Выносливость +9, Уклонение +10, Первая помощь +6, Пистолеты +14, Проницательность +7, Автомеханика +8, Язык (Уличный Сленг) +7, Знание местности (Твой Дом) +7, Внимательность +7, Убеждение +8, Пилотирование +12, Судоходство 12, Мор. технология +8, Скрытность +10, Выслеживание +9

Киберимпланты

Комплект Кибераудио, Радар/Сонар, Внутренний агент, Трекер маячка, Радар детектор

Снаряжение

Лёгкий Бронекостюм (ОС 11), Оч. Тяжелый Писолет (4d6 урон, СКА 1), Автомобиль с улучшенными сиденьями.



Член Команды Нетраннер

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
8	7	6	6	4

ВОЛЯ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
7	4	4	4

ПЗ	Тяжелое Ранение	Спасбросок	Лояльность
40	20	4	4

Навыки (СТАТ + Навык уже просуммированы)

Интерфейс +2, Атлетика +8, Знание техники +10, Рук. бой +8, Концентрация +9, Общение +6, Криптография +12, Кибертехника +10, Образование +12, Electronics/Security +10, Уклонение +8, Первая помощь +8, Forgery +10, Пистолеты +11, Проницательность +6, Язык (Уличный Сленг) +10, Поиск информации +12, Внимательность +10, Убеждение +6, Скрытность +10

Киберимпланты

Нейролик, Разъем для щепок, Редактор боли, Личный порт, Киберглаза с Виртуальным Зрением

Снаряжение

Лёгкий Бронекостюм (ОС 11), Оч. Тяжелый Писолет (4d6 урон, СКА 1), Кибердека (7 слотов | Меч, Мечь, Убийца, Червь, Червь, Доспехи)

СЕТЕВАЯ АРХИТЕКТУРА: СТАРТОВАЯ НАСТРОЙКА ДРОНОВ

Пилотирование дроном может быть увлекательным хобби... или отличным способом усилить огневую мощь команды Эджраннеров. Эта СЕТевая архитектура легко помещается в рюкзак, что делает её идеальным стартовым устройством для любого жителя Найт-Сити, желающего взять своего нового электронного друга с собой куда угодно.

Установленные Демоны: 1 Бес

Цена: Этажи x3 (3,000eb), Пароль СЛ6 (500eb), Управляющий Узел СЛ6 (500eb), Чёрный ЛЁД: Ворон (50eb), Демон: Бес (1,000eb), Защита: Маленький Летающий Дрон (5,000eb) • **Всего**: 10,050eb

СЕТЕВАЯ АРХИТЕКТУРА: ОХРАНА КВАРТИРЫ

Только то, что вы параноик не означает, что в действительности за вами не охотятся. Успешные Эджраннеры часто устанавливают в своих конаптах простые СЕТевые-архитектуры, чтобы наделать проблем нежелательным злоумышленникам, решившим нанести незапланированный визит! Такую конфигурацию архитектуры можно также встретить в барах, лагерях кочевников и других местах, где стоимость или портативность решающий фактор.

Установленные Демоны: 1 Бес

Cost: Этажи x3 (3,000eb), Пароль СЛ6 (500eb), Управляющий Узел СЛ6 (500eb), Чёрный ЛЁД: Висп (50eb), Демон: Бес (1,000eb), Защита: Наземный Дрон (10,000eb) • **Всего**: 15,050eb

СЕТЕВАЯ АРХИТЕКТУРА: ОХРАНА ОАЗИСА

Большинство магазинов Оазис от Контнентал Бренд используют СЕТевую-архитектуру, разработанную для автоматизации безопасности и снижения вероятности краж со стороны сотрудников. Эта СЕТевая-архитектура также хорошо подходит для небольших складов, квартир корпоратов, ночных рынков низкого уровня и больших транспортных средств, например, грузовых поездов.

Установленные Демоны: 1 Бес

Цена: Этажи x5 (5,000eb), Пароль СЛ6 (500eb), Управляющий Узел СЛ8 x2 (2,000eb), Пароль СЛ8 (1,000eb), Чёрный ЛЁД: Адская Гончая (500eb), Демон: Бес (1,000eb), Защита: Камера x2 (1,000eb), Защита: Автоматическая Турель (5,000eb) • **Всего**: 16,000eb

Этаж		СЛ
1	**Пароль**	6
2	**Управляющий Узел**: Камеры Видеонаблюдения (1 внутри, 1 снаружи)	8
3	**Пароль**	8
4	**Чёрный ЛЁД**: Адская Гончая	—
5	**Управляющий Узел**: Автоматическая Турель (располагается внутри магазина)	8

СЕТЕВАЯ АРХИТЕКТУРА: ОРАНА КЛИНИКИ

Эта СЕТевая-архитектура была создана для использования клиниками или другим небольшим Бизнесом в Найт Сити, чтобы обезопаситься от нежелательных посетителей. Она предполагает двухэтажное здание, с вестибюлем и офисами на нижнем этаже и более важными зонами, такими как хирургия, отделение терапии или кабинеты руководителей на верхнем этаже.

Установленные Демоны: 1 Бес

Цена: Этажи x6 (6,000eb), Пароль СЛ6 x2 (1,000eb), Управляющий Узел СЛ6 (500eb), Файл СЛ6 (500eb), Управляющий Узел СЛ8 (1,000eb), Чёрный ЛЁД: Висп (50eb), Демон: Имп (1,000eb), Защита: Камера x2 (1,000eb), Камера: Зона с Усыпляющим Газом (5,000eb) • **Всего**: 16,050eb

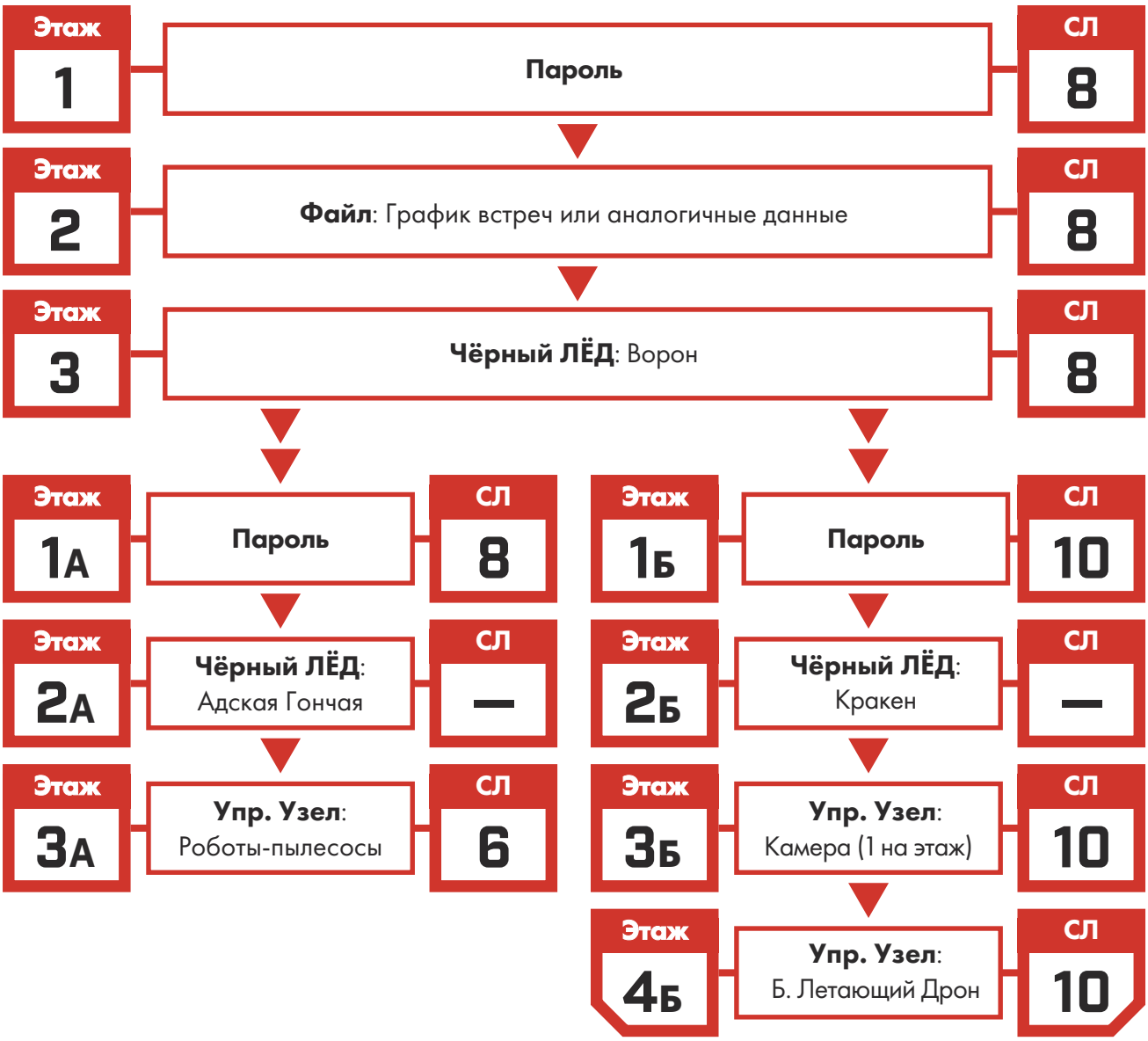
Этаж		СЛ
1	**Пароль**	6
2	**Управляющий Узел**: Камеры Видеонаблюдения (1 снаружи, 1 внутри лифта)	6
3	**Файл**: График встреч или аналогичные данные	6
4	**Пароль**	6
5	**Чёрный ЛЁД:** Wisp	—
6	**Управляющий Узел**: Зона с Усыпляющим Газом (установленая внутри лифта)	8

СЕТЕВАЯ АРХИТЕКТУРА: ОБЪЕКТ МАЛЕНЬКОЙ КОРПОРАЦИИ

Не каждый объект Корпы представляет собой большой, разросшийся кампус или звездоскрёб. Корпорации часто используют небольшие здания для исследований, подсобных офисов или для открытия своих первых филиалов в районе или городе. Такие объекты часто используют единую архитектуру, а не строят несколько, основываясь на функциях или кластерах этажей. В данном проекте предполагается пятиэтажный объект.

Установленные Демоны: 1 Бес, 1 Ифрит

Цена: (*Не включает стоимость роботов-пылесосов*) Этажи x10 (50,000eb), Пароль СЛ8 x2 (2,000eb), Файл СЛ8 (1,000eb), Управляющий Узел СЛ6 (500eb), Пароль СЛ10 (5,000eb), Управляющий Узел СЛ10 x2 (10,000eb), Чёрный ЛЁД: Ворон (50eb), Чёрный ЛЁД: Адская Гончая (500eb), Чёрный ЛЁД: Кракен (1,000eb), Демон: Бес (1,000eb), Демон: Ифрит (5,000eb), Защита: Камеры x5 (2,500eb), Защита: Большой Летающий Дрон (10,000eb) • **Всего**: 88,550eb



СЕТЕВАЯ АРХИТЕКТУРА: ХРАНИЛИЩЕ

Эта архитектура предназначена для использования теми, кто хочет сохранить свои секреты и сокровища в безопасности.

Установленные Демоны: 1 Балрон

Цена: *(Не включает стоимость двери хранилища)* Этажи x9 (45,000eb), Пароль СЛ10 (5,000eb), Файл СЛ6 (500eb), Упр. Узел СЛ8 (1,000eb), Упр. Узел СЛ10 x2 (10,000eb), Файл СЛ10 (5,000eb), Файл СЛ12 (10,000eb), Чёрный ЛЁД: Адская Гончая x2 (2,000eb), Чёрный ЛЁД: Убийца (1,000eb), Чёрный ЛЁД: Скорпион (200eb), Демон: Балрон (10,000eb), Защита: Камера x2 (1,000eb), Защита: Кровавый Рой (10,000eb) • **Всего**: 100,700eb

Этаж		СЛ
1	**Пароль**	10
2	**Файл**: Список содержимого хранилища	6
3	**Управляющий Узел**: Камеры Видеонаблюдения (1 снаружи хранилища, 1 внутри хранилища)	8
4	**Чёрный ЛЁД**: Адская Гончая • Убийца	—
5	**Управляющий Узел**: Дверь Хранилища	10
6	**Управляющий Узел**: Автоматический Кровавый Рой (установлен внутри хранилища)	10
7	**Чёрный ЛЁД**: Адская Гончая • Скорпион	—
8	**Файл**: Конфиденциальные Данные	10
9	**Файл**: Очень Конфиденциальные Данные	12

BY ADRIAN MARC

КИБЕРКРЕСЛА

НОВЫЙ СПОСОБ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Writing and Design by Mike Pondsmith, James Hutt, Cody Pondsmith, and Sara Thompson

Editing by Matt Click • **Art Direction by** Jaye Kovach

Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray

Права защищены © 2021 автор R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk зарегестрированная товарная марка CD Projekt Red S.A. Все права защищены в соответствии с Всемирной конвенцией об авторском праве. Все ситуации, правительства и люди в этой книге вымышлены. Любое сходство, изображенное здесь без сатирического намерения, является строго случайным.

КИБЕРКРЕСЛА ОТ РОКЛИН АУГМЕНТИКС

Выходя за рамки протезов, Роклин Аугментикс с гордостью представляет свою линейку киберкресел для взыскательных панков. Эти стулья высочайшего качества созданы для повседневной жизни на улице — они даже способны выдерживать более... ну... агрессивные действия. Независимо от того, находитесь ли вы на благотворительном балу или на перестрелке пятничным вечером, киберкресла от Роклин Аугментикс помогут вам с легкостью перемещаться и наносить ответные удары, пока вы на нем.

Лучшей возможности прокачать мобильность и косить врагов автоматическим огнем не будет.

Это мода на оборону, разве вы не знаете?

Название	Описание и Информация	Цена
Киберкресло Меркурий	Базовая модель киберкресел от Роклин Аугментикс. Нельзя оснастить опциями киберимплантов.	100eb (Премиум)
Паукообразное Киберкресло	Усовершенствованная модель киберкресел от Роклин Аугментикс. Можно оборудовать опциями киберпрограм	1000eb (Очень Дорогое)

Киберкресло Меркурий

Спортивная модель с впечатляющим количеством функций для своей доступной цены, это самое доступное киберкресло от Роклин. Киберкресло Меркурий рассчитанно на одного человека и оснащенно удобной и надежной системой автоматической фиксации. Является потребительской моделью регулируемого кресла, используемого Найт-Сити Нюк, командой Найт-Сити по мордорболу. Единственные различия между ними — наличие подлокотников, двигатель и интеграция личного порта.

Чтобы управлять Меркурием, пользователь должен либо подключить один из своих разъемов для управления без рук, либо выделить руку для использования панели управления на подлокотнике. Если рука используется для управления Меркурием, то её нельзя использовать ни для чего другого. Во время пилотирования любые атаки, направленные на киберкресло, вместо этого направлены на его пилота. Пилота нельзя скинуть с киберкресла, пока он находится в сознании.

Когда пилот управляет Меркурием, его СКО становится равной 5 (за вычетом штрафов от брони), и ему доступны все возможности передвижения (бег, прыжки, лазание, плавание, карабканье и т. д.). Несмотря на отсутствие ног, как у киберкресла-паука Роклин, лестницы не представляют никакой преграды для специально разработанных шин Меркурия и могут быть преодолены без штрафов. **Любая критическая травма, полученная пилотом и снижающая его СКО, вместо этого снижает СКО, предоставленной пилоту киберкреслом**. Первая Помощь и Лечение, снимающие эффект критической травмы, применяются к креслу и следуют правилам для критических травм и Киберимплантов на странице 223 основной книги правил ***Cyberpunk RED***.

Киберкресло Меркурий не может быть выведено из строя эффектами ЭМИ, такими как импульсы микроволновой печи, или нечерным програмным ЛьДом.

Паукообразное Киберкресло

Это киберкресло является топовой моделью Роклин, и это видно. Оно вмещает одного человека и удобно крепится к пользователю с помощью автоматической системы ремней безопасности. Первоначальная активация Паука представляет собой эффектное зрелище, четыре гидравлические конечности с шипением разворачиваются под пользователем и поднимают пилота в воздух.

Чтобы пилотировать Паука, пользователь должен либо подключить один из своих разъемов для управления без рук, либо выделить руку для использования панели управления на подлокотнике. Если рука используется для управления Меркурием, то её нельзя использовать ни для чего другого. Во время пилотирования любые атаки, направленные на киберкресло, вместо этого направлены на его пилота. Пилота нельзя скинуть с киберкресла, пока он находится в сознании.

Когда пилот управляет Меркурием, его СКО становится равной 5 (за вычетом штрафов от брони), и ему доступны все возможности передвижения (бег, прыжки, лазание, плавание, карабканье и т. д.)

Любая критическая травма, полученная пилотом и снижающая его СКО, вместо этого снижает СКО, предоставленной пилоту киберкреслом. Первая Помощь и Лечение, снимающие эффект критической травмы, применяются к креслу и следуют правилам для критических травм и Киберимплантов на странице 223 основной книги правил Cyberpunk RED.

Паук имеет 4 слота опций для установки опций Киберруки, Киберноги или Киберконечности. Опции, установленные в Киберкресло, всегда считаются сопряженными. Установка опции в киберкресло стоит столько же, сколько установка в киберконечность.

Киберкресло Паук вместе с любыми опциями, установленными в нем, не может быть выведено из строя эффектами ЭМИ, такими как импульсы микроволновой печи, или нечерным програмным ЛьДом.

BY ADRIAN MARC

Сара Томпсон

Наши киберкресла были разработаны в сотрудничестве с Сарой Томпсон, писателем и борцом за позитивное представление людей с ограниченными возможностями в настольных ролевых играх.

Как писатель и дизайнер НРИ, Сара работала для Mantic Games и Paizo. Это не первое ее сотрудничество с R. Talsorian Games. Ее приключения (на момент выхода этого DLC) будут представлены в двух будущих сборниках: Книга Сказок и Том Хаоса.

Сара также послужила моделью для пользователя киберкресла на иллюстрации к главе. Художественное оформление было выполнено невероятно способным Адрианом Марком.

Вы можете следить за Сарой в Интернете через Twitter. Ее аккаунт @mustangsart

BY EDDIE MENDOZA

ВСЁ О ДРОНАХ

ВАШИ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ДРУЗЬЯ АНИМАТРОНИКИ

Writing and Design by James Hutt, Mike Pondsmith, Cody Pondsmith, and J Gray

Editing by Matt Click • **Art Direction by** Jaye Kovach

Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray

Права защищены © 2021 автор R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk зарегестрированная товарная марка CD Projekt Red S.A. Все права защищены в соответствии с Всемирной конвенцией об авторском праве. Все ситуации, правительства и люди в этой книге вымышлены. Любое сходство, изображенное здесь без сатирического намерения, является строго случайным.

Эй, Юный Инженер!

Биомимикрия —это моделирование дизайна на основе биологических существ или природных процессов. Среди современных примеров — аэродинамическая передняя часть супербайков, вдохновленная формой клюва птицы, или опция Цепких Подошв для киберног, позволяющие карабкаться по стенам точно так же, как гекконы, на технологию которых они похожи!

Уголок юного инженера Жирафы

Без сомнения, вы видели, как они выглядывают своими очаровательными желтыми шеями через забор строительной площадки вашего района. Конечно, мы говорим о GRAF3, многофункциональном строительном дроне, который восстанавливает наши города и прокладывает дорогу к нашему светлому муниципальному будущему!

Сегодня мы исследуем происхождение милого дрона с длинной шеей, а также остальную часть популярной линейки Саванных Дронов от Жирафы. Все родилось в гениальном уме Артема Соколова еще до того, как он основал «Жирафу». Живя и работая в Абудже, Артем вдохновлялся биомимикрией и шумной технологической сценой Нигерии. И тут его осенило — за одну бессонную ночь Артем написал технический план GRAF3, Саванной Пантеры и Саванного Орла. После заслуженного отдыха он составил бизнес-план, подробно описав, как он будет делиться этими новыми творениями с миром. Спустя несколько месяцев он основал «Жирафу» и представил свои идеи на Московском рынке, быстро привлекая местные инвестиции.

Артем представлял себе мир, сначала восстановленный GRAF3, а затем защищенный Санными Пантерами и Саванными Орлами. Три дрона, работающие вместе, чтобы обеспечить безопасность нашего общества. Теперь вы знаете предысторию этих дронов и их замысел. Что из этих слов вдохновит вас, юные инженеры? Хотите быть, как Артем?

Дроны Жирафы

Хотя Жирафа и производит множество промышленных и защитных инструментов, она наиболее известна тремя: вдохновленным животными GRAF3, Саванным Орлом и Саванной Пантерой. Давайте посмотрим на каждую из этих замечательных машин!

GRAF3

Перестройка, Восстановление и Революция!

Третье поколение плодовитой линейки GRAF, GRAF3 формирует основу послевоенного строительства. Строительная платформа GRAF3 оснащена инструментами, необходимыми для тяжелого строительства и рекультивации, в том числе полностью функционирующим краном, способным поднимать до пяти тонн.

GRAF3 гарантированно справится с любой поставленной перед ним задачей, используя комбинацию запатентованных гидравлических систем и мышечных волокон, что делает этого "бегемота" самой прочной и надежной строительной машиной на рынке.

А с запатентованной системой Гекс-ЛокТМ(шестигранные замки-крепления) компании Жирафа вы можете дополнить свой GRAF3 сотнями дополнительных инструментов, чтобы удовлетворить любые возможные промышленные потребности. Помните, что инвестиции в строительную платформу GRAF3 — это инвестиции в ваше будущее!)

Тип	Описание	Триггер по умолчанию	Хар-ки	Цена
GRAF3	Четвероногий строительный дрон, созданный по образцу жирафа. Оснащен: • Очень тяжелое оружие ближнего боя (шея жирафа) • Камера наблюдения	Цель входит в защищаемую зону без пропуска или бейджа.	СКО 2, 11 ОС, 60 ПЗ Периметр охраняемой зоны **СЛ 17 Электроника/ Безопасность, 5 минут на взлом.**	5,000eb (Роскошь)

"GRAF3 переворачивает представление рабочих, когда речь идет о строительстве. Рабочие устают. Они проблемны. Они отвлекаются на свою личную жизнь, семейные проблемы или на то, как сильно они ненавидят своего босса. Хорошо, а запрограммированный демон, подумали вы? Ему все это безразлично. Он никогда не ноет по поводу сверхурочных, перерывов на обед или своей безопасности. Он просто работает."

— КЭТ ДИР

ТОРГОВЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ЖИРАФЫ

Активная Защита

GRAF3, Саванный Орёл и Саванная Пантера считаются активными системами защиты и для их правильной работы требуется СЕТевая архитектура. *(см. CP:R стр. 213).*

Дроны, Принадлежащие Вашим Игрокам

Дроны — мощный, но хрупкий утилитарный инструмент. Обращайтесь с дронами, принадлежащими Игрокам, так же, как игроки обращаются с дронами, принадлежащими NPC.

Не волнуйтесь, они всегда смогут починить их позже.

Саванный Орёл

К сожалению, в наши дни шпионаж слишком распространен, а вторжения в дома находятся на рекордно высоком уровне.

К счастью, с падением старой СЕТи защитить свой дом и/или бизнес стало проще, чем когда-либо!

Ваш дом и/или бизнес — это ваша крепость — защитите ее с помощью Саванного Орла.

Подобно горгульям с древних европейских замков, Саванный Орёл прячется в позиции наблюдения и охраняет снаружи или внутри любой дом, комплекс, фабрику или другое строение. Используя самую современную технологию маскировки, Саванный Орёл остается практически незаметным до тех пор, пока не обнаружит незаконных нарушителей.

После активации Саванный Орёл пикирует на нарушителя, выпуская шквал пуль из встроенного пистолета-пулемета и дезориентирующий звуковой удар бортового Визгуна.

Тип	Описание	Триггер	Инфо	Цена
Саванный Орёл	Беспилотный летательный аппарат в виде орла оснащенный маскировкой. На борту: • Визгун • ПП с 30 обычными или резиновыми пулями • Камера наблюдения • Улучшенная маскировка*	Цель входит в защищаемую зону без пропуска или бейджа.	СКО 6, 7 ОС, 30 ПЗ Периметр охраняемой зоны **СЛ 21 Электроника/ Безопасность, 5 минут на взлом**	15,000eb (Супер Роскошь)

*Активируется после того, как орел остается неподвижным в течение одной минуты, создавая эффект оптического камуфляжа. Чтобы обнаружить замаскированный дрон с помощью обычного зрения, требуется проверка Внимательности СЛ 17. Камуфляж не работает против импланта Слабое освещение/ИК/УФ зрение или радара/сонара.

BY ADRIAN MARC

Саванная Пантера

Выросший на Улице директор «Жирафы» Артем Соколов быстро прознал правду о мире, о суровом и опасном месте, а в Красное Время все стало только хуже. Жестокие преступления, киберпсихоз и бандиты угрожают превратить наши когда-то стерильные города в зоны хаоса боевых действий. Что делать законо-послушному гражданину или корпоративному работнику?

Защитите себя и свои вещи с Саванной Пантерой! Как и его тезка, Пантера — изящный и смертоносный охотник, предназначенный для патрулирования узких коридоров и улиц одинаково эффективно, превентивно заканчивая конфликты еще до того, как они начнутся.

Используя уникальное сочетание гидравлических систем и миомарных мышечных волокон, Саванная Пантера преследует быстро движущиеся цели и поражает когтями из углеродного стекла или электрошоковыми пластинами, предназначенными для быстрой нейтрализации угрозы.

Для случаев беспорядка и бандитских разборок Саванная Пантера оснащается, установленным сзади, гранатометом для запуска слезоточивого газа предназначенного для деэскалации угрозы.

Тип	Описание	Триггер	Инфо	Цена
Саванная Пантера	Четвероногий дрон с силой и мобильностью пантеры. На борту: • Электрошоковая дубинка • Тяжелое оружие ближнего боя • Гранатомет с 2 слезоточивыми **или** зажигательными гранатами • Камера наблюдения	Цель входит в защищаемую зону без пропуска или бейджа.	СКО 8, 11 ОС, 40 ПЗ Периметр охраняемой зоны **СЛ 21 Электроника/ Безопасность, 5 минут на взлом**	15,000eb (Супер Роскошь)

Персональные дроны

Жирафа пока не производит персональные дроны, но наши друзья из Концепт Механикс делают! В отличие от более крупных и прочных собратьев, персональным дронам не требуется архитектура, и ими можно управлять напрямую с помощью агента. В этом выпуске «Уголка юного инженера Жирафы» компания Концепт Механикс представляет умного Наблюдателя, далеко летающего Транспортера и, нашего любимца, моего первого GRAF3!

Мой Первый GRAF3

Возможно, вы слишком молоды, чтобы строить, обслуживать и пилотировать настоящий промышленный дрон, но с Мой первый GRAF3 вы сможете подготовиться к своему будущему инженера и весело провести время! Эта метровая версия от Концепт Механикс, изготовленная из прочного пластика космической эры, будет реагировать на каждую вашу команду! Нужно убедить родителей? Просто скажите им, как сборка и использование "Мой первый GRAF3" поможет вам подготовиться к работе в качестве инженера или пилота промышленного дрона лучше, чем любая другая обучающая игрушка на рынке. Помните, если это не "Мой первый GRAF3" от Концепт Механикс, сломайте его и попросите родителей купить вам настоящий!

DATA

Concept Mechanics is a wholly owned subsidiary of Militech.

Тип	Описание	Инфо	Цена
Мой Первый GRAF3	Игрушечная версия GRAF3 высотой в 1м.	СКО 1, 5 ПЗ Подключен к агенту **СЛ 9 Электроника/ Безопасность, 5 минут на взлом**	500eb (Дорогое)

При покупке "Мой первый GRAF3" привязывается к агенту. Для добровольного связывания его с новым агентом требуется 5 минут непрерывной работы, и оба агента должны оставаться в пределах 6 м от дрона. Перехват "Моего первого GRAF3" требует 5 минут, и контр-агент должен все время оставаться в пределах 6 м от дрона. В случае перехвата, Мой первый GRAF3 может быть связан с новым агентом с помощью действия. Мой первый GRAF3 имеет два режима работы: режим ожидания и прямое управление. Переключение режимов не требует действия.

Режим ожидания: в режиме ожидания Мой первый GRAF3 включен, но не работает. В режиме ожидания Мой первый GRAF3 не может двигаться, а также совершать атаки или уклоняться от них.

Режим прямого управления: дроном можно управлять напрямую через связанный с ним агент, используя действие таким же образом, как Нетраннер, использует Интерфейсную способность Управление (**см. CP:R стр 199**). При прямом управлении все атаки и защита выполняются с использованием собственных навыков пользователя, как если бы он стрелял из его оружия в собственных руках и уклонялся собственным телом. Мой первый GRAF3 не может уклоняться от дальних атак, независимо от того, насколько высока РЕА пользователя.

Если Мой первый GRAF3 выходит за пределы 6 м от связанного с ним агента, он перестает функционировать. Каждая единица имеет 3 часа рабочего времени, прежде чем она должна заряжаться в течение 1 часа.

Наблюдатель

ДАТА

Если у вас еще нет этого набора (а почему его у вас нет!?), Стартовый набор Cyberpunk RED имеет размеры 22,54 см x 28,9 см x 5,08 см.

Все любят камеры. Это то, как мы записываем воспоминания, чтобы пережить их позже и поделиться ими с друзьями и семьей. Насколько было бы лучше, если бы ваша камера могла двигаться сама по себе и записывать для вас ваши воспоминания? Это идея Концепт Механикс легла в основу дрона Наблюдатель. Наблюдатель — это летающий дрон с четырьмя роторами и мощной камерой, способной записывать высококачественный звук и видео. Вы можете управлять своим Наблюдателем напрямую через агент, видя все, что видит он на вашем экране, или вы можете приказать ему летать вокруг вас, записывая все, что вы ему скажете. Будьте осторожны! У вашего местного или корпоративного правительства могут быть правила относительно того, где вы можете летать на своем Наблюдателе и что вы можете записывать! Вы же не хотите нарушать никаких правил!

Тип	Описание	Инфо	Цена
Наблюдатель	Летающий дрон с четырьмя роторами размером примерно со стартовый набор Cyberpunk RED. Оснащен: • камера наблюдения	СКО 6, 15 ПЗ Подключен к агенту **СЛ 17 Электроника/ Безопасность, 5 минут на взлом**	1,000eb (Очень дорогое)

DRONE ART BY ADRIAN MARC

При покупке Наблюдатель привязывается к агенту. Для добровольного связывания его с новым агентом требуется 5 минут непрерывной работы, и оба агента должны оставаться в пределах 6 м от дрона. Перехват Наблюдателя требует 5 минут, и контр-агент должен все время оставаться в пределах 6 м от дрона. В случае перехвата, Наблюдатель может быть связан с новым агентом с помощью действия. Наблюдатель имеет три режима работы: режим ожидания, автоматический режим и прямое управление. Переключение режимов не требует действия.

Режим ожидания: в режиме ожидания Наблюдатель включен, но не работает. В режиме ожидания Наблюдатель не может двигаться, а также вести запись, но его все еще можно использовать как камеру в реальном времени, совершать атаки или уклоняться от них.

Автоматический режим: когда Наблюдатель не контролируется напрямую, он вращается в пределах 6 м/ярдов от связанного с ним агента, записывая аудио и видео. Дрон будет реагировать на простые словесные команды, такие как «записать человека, на которого я указываю». Эти словесные команды не требуют действия. Записи хранятся как на встроенной щепке памяти, так и на связанном агенте. Щепка встроенной памяти вмещает один час контента, после чего новые кадры автоматически перезаписываются поверх старых. В автоматическом режиме Наблюдатель не может совершать атаки или уклоняться от них.

Режим прямого управления: дроном можно управлять напрямую через связанный с ним агент, используя действие таким же образом, как Нетраннер, использует Интерфейсную способность Управление (**см. CP:R стр 199**). При прямом управлении все атаки и защита выполняются с использованием собственных навыков пользователя, как если бы он стрелял из его оружия в собственных руках и уклонялся собственным телом. Наблюдатель не может уклоняться от дальних атак, независимо от того, насколько высока РЕА пользователя.

Если наблюдатель выходит за пределы сигнала 6 м от связанного с ним агента, он перестает функционировать и безопасно приземляется на землю. Каждая единица имеет 48 часов рабочего времени, прежде чем его нужно заряжать в течение часа.

Транспортёр

Скорее всего, вы видели, как Транспортеры от Концепт Механикс летают по городу, усердно перевозя посылки и безопасно доставляя их клиентам. Быстрый, маневренный и прочный Транспортер идеально подходит для замены неэффективного персонала службы доставки и автоматизации процесса покупок. Что бы вы предпочли? Водитель-человек, который может отвлечься или разозлиться и сломать ваши посылки? Или идеально спроектированный дрон, который доставит то, что вы заказали, издав дружелюбный звуковой сигнал?

Тип	Описание	Инфо	Цена
Транспортер	Большой летающий дрон с четырьмя роторами и набором захватов. Оснащен: • Камера наблюдения • Захватный механизм (может нести 13,5 кг)	СКО 6, 20 ПЗ Подключен к агенту **СЛ 21 Электроника/ Безопасность, 5 минут на взлом**	5,000eb (Роскошь)

При покупке Транспортер привязывается к агенту. Для добровольного связывания его с новым агентом требуется 5 минут непрерывной работы, и оба агента должны оставаться в пределах 6 м от дрона. Перехват Транспортёра требует 5 минут, и контр-агент должен все время оставаться в пределах 6 м от дрона. В случае перехвата, Транспортер можно заставить выпустить удерживаемую посылку и связь с новым агентом с помощью действия. Транспортер имеет три режима работы: режим ожидания, автоматический режим и прямое управление. Переключение режимов не требует действия.

Режим ожидания: в режиме ожидания Наблюдатель включен, но не работает. В режиме ожидания Наблюдатель не может двигаться, а совершать атаки или уклоняться от них.

Автоматический режим: когда пользователь не включает непосредственный контроль, он может приказать транспортеру перейти к определенному адресу или набору координат, доставить свою посылку и вернуться в назначенную домашнюю точку. Пользователь может поручить транспортеру просто поставить посылку или запросить подтверждение посредством связи с конкретным агентом перед доставкой. В автоматическом режиме Транспортер не может совершать атаки или уклоняться от них.

Режим прямого управления: дроном можно управлять напрямую через связанного с ним агента, используя действие таким же образом, как Нетранер, использует Интерфейсную способность Управление (**см. CP:R стр 199**). При прямом управлении все атаки и защита выполняются с использованием собственных навыков пользователя, как если бы он стрелял из его оружия в собственных руках и уклонялся собственным телом. Транспортер не может уклоняться от дальних атак, независимо от того, насколько высока РЕА пользователя.

Транспортер может перемещаться в любое место, где есть доступ к сети СитиНет, к которой подключены он и связанный с ним агент. Если соединение дрона с СитиНет прервется, он безвредно приземлится на землю и будет ждать либо повторного подключения, либо возврата. Каждая единица имеет 48 часов рабочего времени, прежде чем она должна заряжаться в течение часа.

BY ANSELM ZIELONKA

12 ДНЕЙ ОРУЖДЕСТВА

СПЕЦВЫПУСК ДЛЯ CYBERPUNK RED

Writing and Design by James Hutt • **Based On Work by** the many designers of ***Cyberpunk 2020***
Editing by J Gray • **Art Direction by** Jaye Kovach
Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray

Original Weapon Art by Lee Brimmcombe-Wood, Malcolm Hee, Chris Hockabout, Eric Hotz, Sean Howell, Karl Martin, Matteo Resinanti, Scott Ruggells, Mark Schumann, Benjamin Wright and Louis Zutavern

Copyright © 2021 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention. All situations, governments, and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.

ДАТА
Не стесняйся, чумба! Пропой это дома!

ДЛЯ 12 ДНЕЙ ОРУЖДЕСТВА

MY CHOOMBA PRINTED FOR ME:

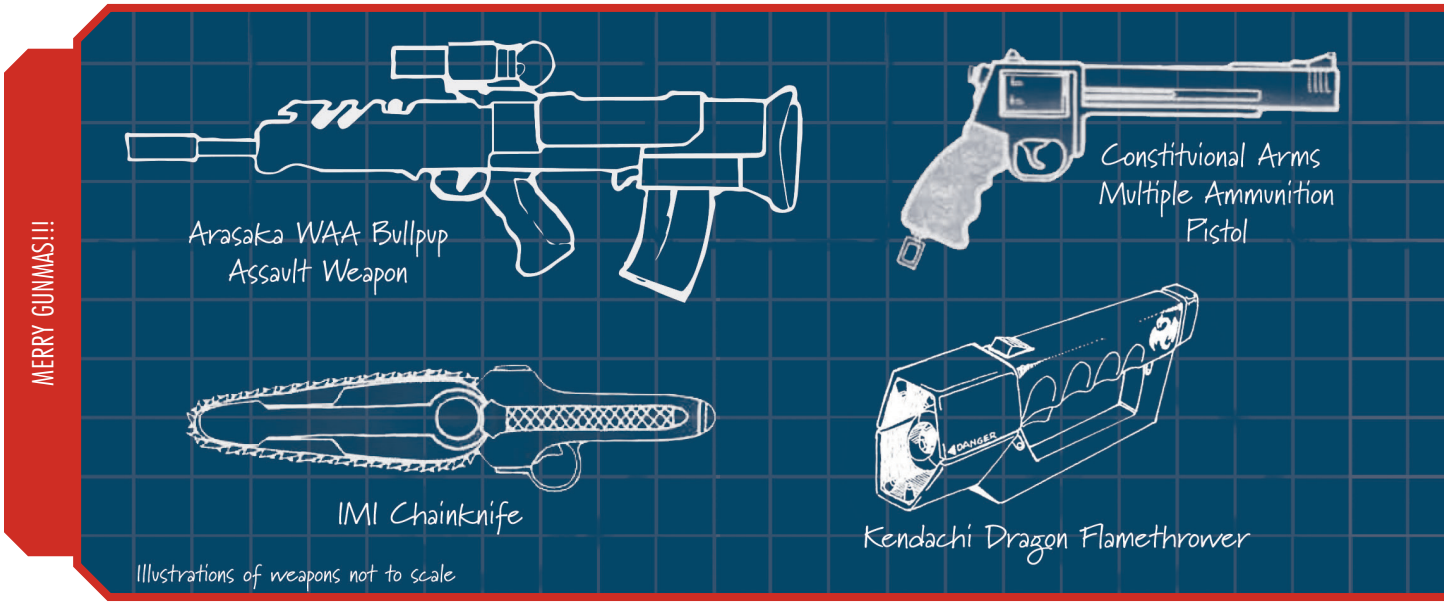
Twelve Arasaka WAA Bullpup Assault Weapons autofiring
Eleven Constitutional Arms Multiple Ammunition Pistols reloading
Ten IMI Chainknives a'revving
Nine Kendachi Dragon Flamethrowers burning
Eight Magnum Opus Hellbringers a'bringing
Seven Malorian Arms Sub-Flechette Guns a'ablating
Six Militech Crushers a'crushing
Five Mustang Arms ARS-5 Submachine Guns
Four Nomad Pneumatic Bolt Guns
Three Nova Model 757 Cityhunters
Two Stolbovoy ST-5 Assault Rifles
And a freshly melted Teen Dreem

В НОЧЬ ПЕРЕД ОРУЖДЕСТВОМ...

Это было в ночь перед Оружеством, когда по всему Короткому Замыканию
Все Эджраннеры пустились в пляс, и танцевали ни один час;
"Библеотеку" подключили к барной сети,
в надежде, что С.А.Н.Т.А. скоро должен приди;
Нетраннеры праздновали получение зарплат на их счетах,
В то время как ужасный Чёрный Лёд танцевал в их головах;
А моя чумба в своем Бодивэйте и я в своем Лёгком Бронежелете,
только что проветрили наши мозги после долгой зимней хандры,
Когда раздался на улице дикий грохот,
Я выскочил из бара, чтобы узнать, что там сдохло.
К окну подбежал, словно я флеш,
Распахнул ставни — и закинул в себя Смэш.
Луна на груди бесцветного снега
Придавала блеск хрома предметам,
Когда мои киберглаза отрисовали картинку я увидал,
Светящуюся тату миниатюрных саней и восьми крошечных оленей,
На красном кибербайке, здоровяк из Монтаны,
Я сразу понял, что это, должно быть, С.А.Н.Т.А.
Гораздо быстрей, чем Саблезубы, его программы ринулись в бой,
И он подключился, Первопроходца юзнул, и называл проги по именам;
"Теперь, Доспех! Теперь, Быстрый Гозалес! Теперь, Убийца и Дракон!
Щит! Меч! Суперклей и Скорпион!
Взломал СЕТь до самого дна! До самого корня Архитектур!
Затем он ускользнул и убежал! От всех убежал!

В образовавшемся хаосе, когда мы разбирали осколки, мы нашли большой файл, оставленный в извилинах Либриари:

Счастливого Оружества всем, и для всех я выпускаю в печать чертежи, которые наверняка вы хотите заиметь, ХОУ ХОУ ХОУ, Найт-Сити, эта информация должна быть бесплатной!



Штурмовая Винтова Арасака WAA Булпап

Цена: 1,000eb (Очень Дорогое)

Штурмовая винтовка буллпап, которая была стандартным оружием солдат Арасаки в 2020-х годах. Прочная, надежная и с коннектором Смартлинка. *Штурмовая Винтовка Арасака WAA Булпап — это экзотическая штурмовая винтовка с магазином в 30 патронов и модулем Смартлинка. Несмотря на то, что это экзотическое оружие, оно способно использовать различные боеприпасы.*

Мультизарядный Пистолет Конституционал Армс

Цена: 500eb (Дорогое)

Этот револьвер был разработан Конституционал Армс в 2020-х годах с использованием последних достижений в области технологии боеприпасов, чтобы предложить пользователю выбор между летальным и нелетальным решением ситуации. Пистолет с несколькими боеприпасами оснащен переключателем режима огня и индикатором под прицелом, который информирует пользователя о выбранном типе боеприпаса.

Мультизарядный пистолет Конституционал Армс — это экзотический очень тяжелый пистолет, рассчитанный на 5 выстрелов. В отличие от другого оружия, вы можете заряжать это оружие смесью до пяти различных видов патронов для очень тяжелого пистолета и выбирать, каким патроном вы хотите стрелять при каждом выстреле.

Цепной Нож IMI

Цена: 500eb (Дорогое)

Разработанный и изготовленный в Израиле, Цепной Нож нашел широкое применение у агентов Моссад в 2020-х годах. По форме напоминающий обычный нож выживальщика, этот ручной боевой нож способен прорезать броню, как марлю.

Цепной нож IMI — это одноручное экзотическое оружие среднего класса ближнего боя с 1 СКА. Его можно включить действием, и он будет оставаться включенным, пока его не бросят на пол, не уберут или пока он не будет выключен действием. Пока он включен, цепной нож является одноручным экзотическим очень тяжелым оружием ближнего боя превосходного качества.

Огнемёт Дракон от Кендачи

Цена: 1,000eb (Очень Дорогое)

Классика 2020 года. Всеми любимый ручной огнемет по-прежнему обеспечивает огненное разрушение на кончиках ваших пальцев.

Одноручный экзотический дробовик с боезапасом в 2 выстрела, который стреляет с помощью навыка "Оружие Крупного Калибра" вместо навыка "Тактическое Оружие". Механически этот огнемет представляет собой дробовик, который может стрелять только зажигательными снарядами (стоимость боеприпасов для этого оружия такая же, как и для зажигательных снарядов). Помимо основного урона, ваши цели загораются и продолжают гореть, до тех пор, пока они не используют

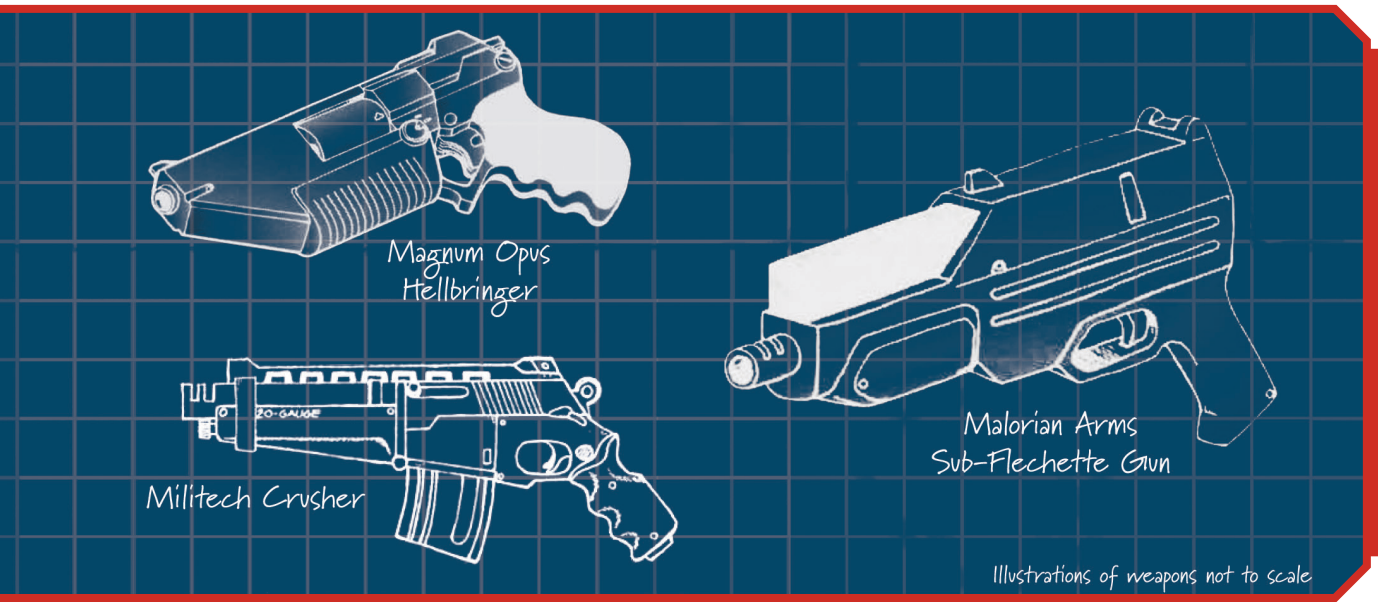
ДАТА

По Найт-Сити ходит много оружия Арасаки, оставшегося со времен 4-й корпоративной войны.

ДАТА

Кто такой этот таинственный Нетраннер, известный как С.А.Н.Т.А.?

По правде говоря, мы не знаем. По словам Брейна, владельца Короткого Замыкания, С.А.Н.Т.А. появляется каждое 24 декабря, загружает файл, полный Корпоративной секретной информации в "Библиотеку" внутри СЕТевой-архитектуры бара, созданной для обмена информацией, а затем уходит, не сказав ни слова.



действие, чтобы потушить себя, они получают 4 урона напрямую в ПЗ в конце своего хода. Если они уже горели, эффект поджигания увеличивает интенсивность горения на бОльшую. Несколько раз этот эффект не суммируется. Урон, наносимый этим оружием, не может вызвать критическое ранение, и его нельзя использовать для прицельных выстрелов.

Магнум Опус Адоносец

Цена: 1,000eb (Очень Дорогое)

ДАТА
В свое время "Адоносец" был также известен как 666-й калибр.

Массивный револьвер двойного действия, это огромное оружие вмещает всего три патрона в своем прочном титаново-стальном цилиндре, но каждый из них — настоящий убийца. Он имеет автоматику с разломным механизмом, включающийся кнопкой, расположенной слева от большого пальца.

Весь пистолет состоит из стали и сверхпрочных гибридных сплавов, а откатывающийся ствол имеет тяжелую полноразмерную накладку для баланса.

Как и в 2020 году, Адоносец не оснащен сложной электроникой, а так как выстрелов всего три, то для каждого из них нужен сложный расчет!

Магнум Опус Адоносец — экзотический очень тяжелый пистолет, рассчитанный на 3 выстрела. Он наносит 5d6 урона с одного выстрела, но если стреляет человек без ТЕЛ 10 или выше, оружие будет клинить после каждого выстрела. Для того чтобы снова использовать Адоносец, требуется действие для устранения неисправности.

Пистолет-Флешеттомёт Малориан Армс

Цена: 5,000eb (Роскошь)

В 2020 году компания Малориан Армс обставила своих конкурентов, выпустив Пистолет-Флешеттомёт — пистолет-пулемет с поворотным затвором. Стреляя уникальными безгильзовыми патронами, это оружие способно пробить любой существующий в наше время бронежилет.

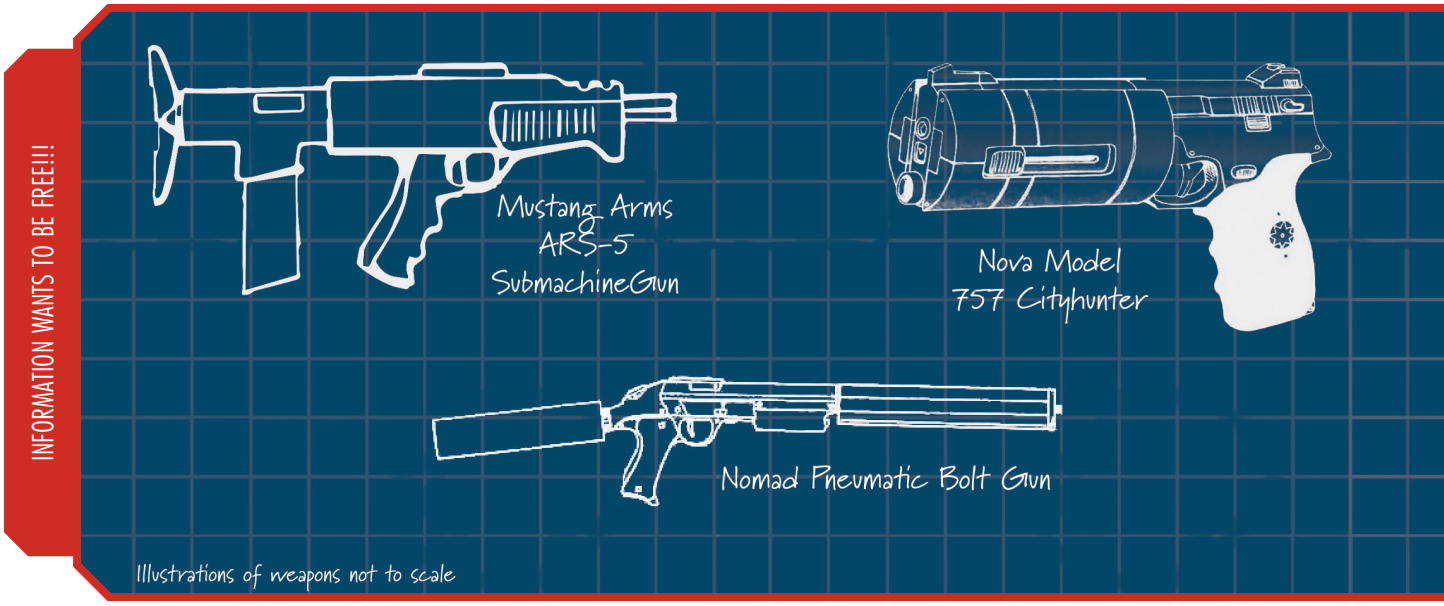
Пистолет-Флешеттомёт Малориан Армс — это экзотический тяжелый ПП отличного качества с 25 патронами в магазине, Коннектором Смартлинка и автоматической стрельбой (4). Оружие способно стрелять только своими уникальными бронебойными боеприпасами, которые разрушают ОС брони на 4 вместо 1, когда вы наносите урон цели. Эти боеприпасы стоят столько же, сколько обычные бронебойные боеприпасы, но стрелять ими можно только из Пистолета-Флешеттомёта Малориан Армс.

Дробилка Милитех

ДАТА
Каждые несколько лет Дробилка подвергалась модернизации. Это издание 2020 года.

Цена: 500eb (Дорогое)

Этот дробовик размером с пистолет был разработан во время второго Центрально-Американского конфликта для ведения ближнего боя и зачистки фавел. С тех пор силуэт рамы и коробчатый магазин Дробилки стали культовым элементом оружейной культуры, который еще не скоро выйдет из моды.



Дробилка от Милитех - это экзотический очень тяжелый пистолет с 6 выстрелами, который может стрелять только патронами для дробовика.

Пистолет-Пулемёт Мустанг Армс ARS-5

Цена: 1,000eb (Очень Дорогое)

В 2020 году ARS-5 был новым любимым оружием молодых Корпораций, популярным среди правоохранительных органов и корпоративных армий. В настоящее время эти молодые Корпорации перешли на более новые блестящие оружейные платформы, а те оригинальные ARS-5, что остались, перешли в более молодые и жирные руки. Пора напечатать новые!

Пистолет-Пулемет Мустанг Армс ARS-5 — это экзотический тяжелый пистолет-пулемет с коннектором Смартлинка, инфракрасным прицелом ночного видения и снайперским прицелом.

Пневматический Гвоздомёт Кочевников

Цена: 500eb (Дорогое)

Пневматическое оружие, придуманное кочевниками в 2020-х годах на основе пейнтбольной технологии, существовавшей до коллапса. Имея четыре вращающихся ствола, оно стреляет гвоздями гораздо большего размера, чем обычный арбалет, которые способны преодолевать большие расстояния. В настоящее время это оружие используется кочевниками для того же, для чего оно предназначалось в 2020 году: для преследования водителей и простреливания шин.

У оружия есть одна модернизация: в приклад встроен воздушный компрессор для облегчения перезарядки.

Пневматический Гвоздомёт Кочевников — это экзотическая снайперская винтовка с 8 патронами, наносящая 4d6 урона с одного выстрела. Вместо пуль она стреляет стрелами и способна заряжаться всеми доступными боеприпасами, несмотря на то, что является экзотическим оружием.

Нова Модель 757 Городской Охотник

Цена: 1,000eb (Очень Дорогое)

Необычный пистолет двойного действия от компании Нова Армс, Городской Охотник — это револьвер, который отходит от общепринятых норм по нескольким параметрам, но главным образом в том, что он стреляет безгильзовыми патронами — пулями, заключенными в треугольные блоки с пропеллентом. Внутри патронника находится электрический воспламенитель, который поджигает топливо в патроннике при срабатывании Смартлинка. 25 лет спустя он все еще ощущается как совершенно новый пистолет.

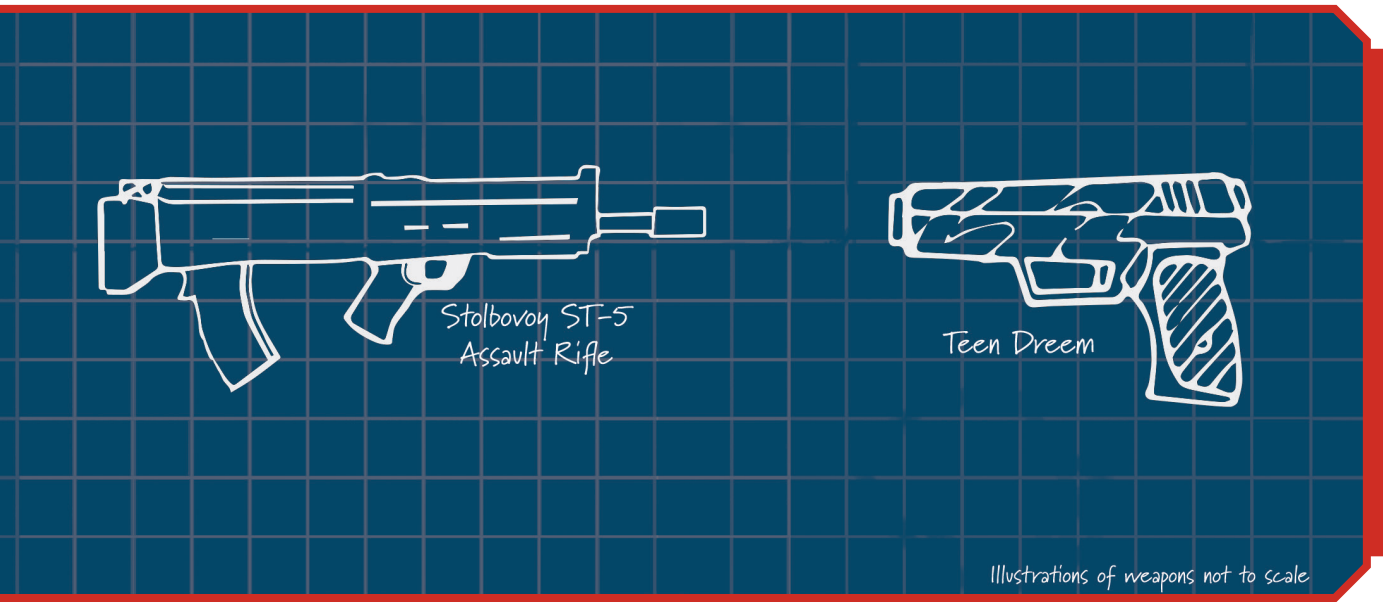
Нова Модель 757 Городской Охотник — это экзотический тяжелый пистолет с магазином на 18 патронов и коннектором Смартлинка. Несмотря на то, что это экзотическое оружие, оно может стрелять умными боеприпасами. Боеприпасы для этого оружия могут быть использованы только для него и приобретаются по 18 штук, стоимостью, как боеприпасы, приобретаемые по 10 штук.

ДАТА

Если вы встретите на антикварном ночном рынке ARS-5, велика вероятность, что на его рукоятке выгравировано имя корпората, бывшего владельца.

ДАТА

Кочевники гордятся своими технологиями и украшают свое оружие. Не существует одинаковых пневматических гвоздомётов.



AND A MERRY NEW GEAR!!!

ДАТА

Подростковые Пекали бывают разных кислотных или весёленьких цветов и продаются в вендитах и тошниловках по всему Найт-Сити.

Штурмовая Винтовка Столбовой СТ-5

Цена: 100eb (Премиум)

В 2020-х годах Столбовой создал оружие, способное надежно работать в самых неблагоприятных условиях, включая жару, холод, грязь, сырость, песок и гравий, грязную смазку и коррозию. Неудивительно, что большинство выпущенных СТ-5 до сих пор находятся на вооружении.

Столбовой СТ-5 — это экзотическая штурмовая винтовка низкого качества с магазином на 20 патронов. Если оружие заклинило, то вероятность продолжения работы и автоматического устранения заклинивания в обычном режиме составляет 50%. Если вы проиграете в броске монетки, оружие не выстрелит, и нужно использовать действие, чтобы устранить клин. Несмотря на то, что это экзотическое оружие, можно заряжать любые боеприпасы.

Подростковый Пекаль

Цена: 20eb (Обычное)

Пережиток поп-культуры 2020-х годов, Подростковый Пекаль может стать забавным принтом для ностальгирующего Техника, ведь сейчас это такое же оружие для позеров, как и во времена расцвета банды Магазинных Крыс в 2020 году. Осторожно, а то можно обжечься!

Подростковый Пекаль — это экзотический ПП низкого качества с магазином на 10 патронов. В отличие от другого оружия, это оружие может использовать автоматический и подавляющий огонь, пока в обойме есть хотя бы 2 патрона. Самый Главный Нюанс, что после использования автоматического огня или огня на подавление передняя часть ствола Пекаля расплавляется, как кусок сыра, разрушая оружие до неузнаваемости.

Внимание всем сотрудникам IT и технологий безопасности Милитеха:

Недавно нам стало известно о НАРУШЕНИИ в работе защищенного сервера 1001BB23XX79 (кодовое название Хромированный Орёл). Как вы, несомненно, знаете, безопасность этого сервера имеет ПЕРВОСТЕПЕННОЕ значение, поскольку он содержит чертежи, включая документацию нашего самого известного огнестрельного оружия, Дробилки SSG Милитех. Выяснение того, как сервер был взломан, и предотвращение любых будущих нарушений на всех 937 наших серверах является первостепенной задачей. В связи с этим был ВВЕДЁН корпоративный мандат 2SKSK-9. Все отпуска, включая отпуск 25 декабря, были ОТМЕНЕНЫ. В соответствии со стандартом, все дни, отработанные во время действия 2SKSK-9, будут считаться частью обычного графика оплаты труда и НЕ будут засчитываться в ПЕРЕРАБОТКУ. Удачи, команда, я знаю, что мы справимся!

Пожалуйста, направляйте любые вопросы моему ПОМОЩНИКУ, так как я буду отсутствовать в офисе до конца года.

—БРЭДФОРД ДЕВИС III, ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР ПО IT И ТЕХНОЛОГИЯМ БЕЗОПАСНОСТИ

Название Оружия	Оружейный Навык	Урон 1-го Выстрела	Стандартный Магазин	Скор. Атаки (СКА)	Нужно Рук	Можно ли Спрятать?	Цена
Штурмовая Винтовка Арасака WAA Булпап	Тактическое Оружие	5d6	30 (Винтовочные)	1	2	НЕТ	1,000eb (О Дорогое)
Альтернативные режимы огня & фичи: Стрельба очередями (4) • Огонь на Подавление • Коннектор Смартлинка							
Мультизарядный пистолет Конституюшинал Армс	Пистолеты	4d6	5 (О.Т.Пистолет)	1	1	НЕТ	500eb (Дорогое)
Альтернативные режимы огня & фичи: Можно заржать разными типами боеприпасов (до 5 штук)							
Цепной нож IM	Ор. Бл. Боя	2d6/4d6	НЕТ	1/1	1/1	НЕТ	500eb (Дорогое)
Альтернативные режимы огня & фичи: Переключение со среднего оружия ближнего боя на очень тяжелое оружие ближнего боя отличного качества с помощью действия							
Огнемёт Дракон от Кендачи	Ор. Кр. Калибра	N/A	2 (Дробь)	1	1	НЕТ	1,000eb (О Дорогое)
Альтернативные режимы огня & фичи: Только зажигательные боеприпасы							
Магнум Опус Адоносец	Пистолеты	5d6	3 (О.Т.Пистолет)	1	1	НЕТ	1,000eb (О Дорогое)
Альтернативные режимы огня & фичи: Нет							
Пистолет-Флешеттомёт Малориан Армс	Пистолеты	3d6	25 (Т Пистолет)	1	1	НЕТ	5,000eb (Роскошь)
Альтернативные режимы огня & фичи: Стр. очередями (4) • Огонь на Подавление • Кон. Смартлинка • Уникальные боеприпасы							
Дробилка от Милитех	Пистолеты	N/A	6 (Дробь)	1	1	НЕТ	500eb (Дорогое)
Альтернативные режимы огня & фичи: Только стандартные патроны для дробовика							
Пистолет-Пулемет Мустанг Армс ARS-5	Пистолеты	3d6	40 (Т Пистолет)	1	1	НЕТ	1,000eb (О Дорогое)
Альтернативные режимы огня & фичи: Стрельба очередями (3) • Огонь на Подавление • Коннектор Смартлинка • Инфракрасный прицел ночного видения • Снайперский Прицел							
Пневм. Гвоздомёт Кочевников	Тактическое Оружие	4d6	8 (Стрелы)	1	2	НЕТ	500eb (Дорогое)
Альтернативные режимы огня & фичи: Стрелы							
Нова Модель 757 Городской Охотник	Пистолеты	3d6	18 (Т Пистолет)	2	1	ДА	1,000eb (О Дорогое)
Альтернативные режимы огня & фичи: Коннектор Смартлинка • Уникальные боеприпасы							
Штурмовая Винтовка Столбовой СТ-5	Тактическое Оружие	5d6	20 (Винтовочные)	1	2	НЕТ	100eb (Премиум)
Альтернативные режимы огня & фичи: Стрельба очередями (4) • Огонь на Подавление • Плохое Качество							
Подростковый Пекаль	Пистолеты	2d6	10 (Пистолет)	1	1	ДА	20eb (Обычное)
Альтернативные режимы огня & фичи: Стрельба очередями (3) • Огонь на Подавление							

ДАТА

Ознакомьтесь с полным описанием каждого оружия, чтобы узнать дополнительные условия и информацию.

Тестеры 12-ти Дней Оружества

Azalah, Bug, Célestin Vieu, Dannyb2525, David "Dryss" Berland, David Mager , Florian Garcia, Iceo (M.K) Bergins , Jared Doyle Barnes, JCapp, jennyglitz, John Cochran, Kaidyn Kravetz, Karolka "FoxxyMama" Kmieć, Twizt, Ryan St. John, Sasho Coates, and Shawn Gregory.

BY PEDRAM MOHAMMADI

ГАРАЖ ВУДЧИПЕР

ПУШКИ, КОТОРЫЕ ДЕЛАЮТ БУМ!

Writing and Design by James Hutt and J Gray • **Line Development by** Mike Pondsmith

Editing by Cody Pondsmith • **Art Direction by** Jaye Kovach

Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray

Copyright © 2022 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention.
All situations, governments, and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.

СЕГОДНЯ С ИСТОЧНИКОМ

ДАТА

Джерико Хант - журналист-фрилансер, работавший для нескольких скримлистов Найт-Сити, включая Найт-Сити Тудей Ньюс. Сегодня с Источником — это личный патч Джерико на Гардене. Подробную информацию о Гардене можно найти в статье о корпорации Зиккурат на стр. 280 основной книги правил ***Cyberpunk RED***.

Джерико Хант (ДХ): "Сегодня с Источником" прибыл в Хейвуд для беседы с кочевником, который представляет собой важное звено в пищевой цепи нашего голодного города, предлагающего огнестрельное оружие и аксессуары к нему. В нашей беседе мы перетрём кости нашему городу. Сколько ещё мы будем игнорировать происхождение наших вещей? Неужели наша потребность в потреблении разъедает нас изнутри, ведя нас, скованных по рукам и ногам, ко второму Холокосту Найт Сити?

ДХ: Вудчиппер, спасибо, что пригласила меня в свой гараж. Хорошее место.

Вудчиппер (В): Всегда рада. Грустно, что прошло так много времени с момента нашей последней встречи. Что заставило вас покинуть эти места?

ДХ: В основном я мотался по Глену, работал над корпоративными новостями, копил деньги на независимое издание. Вы — мое первое интервью в новой рублике, которая называется "Сегодня с Источником". Мы начинём с оружия.

В: Ну, поскольку я первая, к кому вы решили придти, я буду считать это комплиментом.

ДХ: Давайте просто перейдем к интервью, поскольку я знаю, что у вас много работы. Я понимаю, что вы не фиксер, и вы не работаете с традиционными конечными клиентами. Как же работает ваш бизнес?

В: Честно говоря, я работаю на двух работах. Моим главным приоритетом всегда было разрешение конфликтов между стаями кочевников от имени Альдекальдо, особенно тех, которые возникают, когда они приходят в Найт-Сити для заправки или подготовки к предстоящему пути. Ну например, конфликты из-за места в доках в южной части Найт-Сити и популярных стоянок для кемпингов в Санто-Доминго и Ранчо Коронадо. Все дело в личных отношениях и завоевании доверия.

ДХ: А как насчет вашей второй работы?

В: Оказывается, когда ты выполняешь эту работу, ты вступаешь в контакт со многими Фиксерами, которые хотят торговать со стаями. И что они предлагают? Честно говоря, все, что попадется им под руку, но в основном оружие. Так что теперь для них я — информационный центр. Они что-то заказывают, а я смотрю, не привезли ли кочевники на этой неделе оружие, пристегнутое к задней части своего мотоцикла. В большинстве случаев, при нынешнем положении вещей, ответ отрицательный.

Но эти Фиксеры упорны, по ним можно сверять время. Они перезвонят на следующей неделе и попросят еще Архимедов, или тяжелых винтовок М-02. Или все, чем их клиенты смогут кого-нибудь взорвать.

ДХ: Так вот где спрос? Взрывчатка?

В: Да, здесь идет гонка вооружений, и, если не иметь контакты в Милитехе, большую часть тяжелого оружия приходится вытаскивать из законсервированных военных объектов в Пустошах. Обычно это то, что не вытащили раньше из-за их огромного веса. Только у нас, кочевников, есть достаточно лошадок под капотом, необходимых для разбора этих объектов.

ДХ: Бывает ли у вас ощущение, что вы кормите монстра, которому стоило бы сесть на диету?

В: Джерико, ты же знаешь, что все не так просто. Я вооружаю не рыбака, я вооружаю рыб, которых он ловит. И эти рыбы стреляют твоему монстру по рукам. Я не работаю с корпорациями, и большинство моих фиксеров имеют дело с независимыми соло и бандами.

ДХ: Довольно жесткая метафора от торговца смертью.

В: Я не обижаюсь на ярлык. Как вы думаете, что случится с Санто-Доминго, если корпорации получат то, что хотят? Я отвечу: это все жилье для сотрудников. Семьи, которые сейчас там, будут выброшены оттуда, в глубь беззаконных пустошей или в эпицентр боевой зоны.

ДХ: Прямо к тем бандам, которые вы вооружили, я полагаю.

В: Не каждая банда — это Бозос.

ДХ: Конечно. Есть еще Мальстрём и Отступники.

В: Верно подмечено.

ДХ: Спасибо, что уделили время, Вудчиппер. Было очень приятно.

ДХ: Теперь, когда с официозом покончено, что именно ты тут продаешь?

БУМПАЛКИ ВУДЧИПЕР

Разлагающаяся Пусковая Установка Биотехники

Цена: 500eb (Дорогое)

Я не помню, где я их взяла. Кажется, я обменяла ящик "Столбовых" на них где-то на севере. Они пролежали в моем гараже несколько месяцев, и я не смогла найти никакой информации о них в Дата Пуле. Предполагаю, что они работают так, как и задумано.

Экзотическая ракетная установка. Может выстрелить только 1 раз. После выстрела, используя действие, вы можете повернуть рукоятку, чтобы раздавить пузырек с реактивным ферментом, который полностью разложит оружие за один час.

Тройное Удовольствие от БюджетАрмс

Цена: 500eb (Дорогое)

Не у всех есть огромные деньги, когда речь идет о взрывчатке. У некоторых людей есть проблемы, которые больше, чем их баланс на банковском счету. Сэкономьте на оборудовании, потратьтесь на боеприпасы.

Экзотическая ракетная установка низкого качества, рассчитанная на два выстрела в обойме, со встроенным подствольным гранатометом низкого качества, который невозможно снять. Несмотря на то, что это экзотическое оружие, Тройное Удовольствие может стрелять не стандартными ракетными и гранатными боеприпасами.

Сигнальная Ракетница

Цена: 100eb (Премиум)

Всем нужна сигнальная ракета. Даже если это только для празднования quinceanera вашей чумбы, одна из них способна осветить этот особенный вечер.

*Одноручный экзотический гранатомет, рассчитанный на один выстрел. Слишком громоздкий, чтобы установить его в откидной киберимплант. В дополнение ко всем гранатным боеприпасам, ракетница может стрелять сигнальными ракетами (**см. CP:R стр. 351**), используя таблицу дальности гранатомета. Эти сигнальные ракеты не взрываются и не наносят урона, но в воздухе их можно увидеть на расстоянии до 3 километров. После приземления они действуют как обычные сигнальные ракеты.*

Миднайт Армс SDF-45

Цена: 1,000eb (Очень Дорогое)

К слову сказать, я работала моделью для этих ребят в подростковом возрасте. Они так и не заплатили мне, засранцы. Зато я украла эти штуки с их поезда Хаммерхед в начале этого года. Но мы до сих пор не в расчете. Определенно, не направляйте эту игрушку в сторону всего, что вам дорого. Лично я бы рекомендовала делать это на распределительном складе Миднайт Армс.

SDF-45 — это экзотическая ракетная установка с максимальной дальностью стрельбы 400 м. Ее магазин вмещает 4 бронебойные ракеты. Когда вы атакуете этим оружием, оно выпускает в цель сразу две ракеты. Однако вместо того, чтобы владелец делал проверку навыка владения Оружием Крупного Калибра для попадания в цель, ГМ решает, куда попадут обе ракеты. Уклонение от взрыва, произведенного этим оружием — это проверка навыка Уклонение СЛ15, которую может попытаться выполнить только цель, способная уклоняться от пуль, и в случае успеха она оказывается вне зоны взрыва.

При определении места попадания двух ракет, ГМ должен выбрать два места в пределах 50 м от предполагаемой цели, которые должны находиться на расстоянии не менее 10 м друг от друга. Это оружие не может быть улучшено техником с целью убрать эту особенность прицеливания с помощью ГМ.

Милитех Эгида

Цена: 1,000eb (Очень Дорогое)

Это довольно древние бумпалки. Я вытащила их из затонувшего герметичного транспортного контейнера, который, как мне кажется, должен был быть доставлен в NCPD для тестирования. Дата на документах была спустя неделю после обрушения Четвертой Корпоративной Войны на Найт-Сити. Предполагалось, что они будут "менее смертоносными" — что бы это ни значило.

Экзотический дробовик низкого качества, стреляющий с помощью навыка "Оружие Крупного Калибра" вместо навыка "Тактическое оружие". Милитех Эгида — это дробовик, который может стрелять только из альтернативного режима стрельбы "Выстрел Дробью", но при этом наносит 4d6 вместо 3d6 урона. Кроме того, вместо боеприпасов при стрельбе из этого оружия расходуется один из 8 зарядов из само-перезаряжаемого (1 час) блока батарей. Урон, наносимый этим оружием, не может вызвать критическое ранение и не разрушает броню. Если урон, нанесенный этим оружием, уменьшил бы ПЗ цели до 1, то вместо этого она теряет сознание на 1 ПЗ.

Милитех Архимед

Цена: 5,000eb (Роскошь)

Я с вами соглашусь. Их можно достать, только если вы совершите налет на базу Милитеха глубокой ночью в полной тишине. Иначе они откроют огонь прежде, чем вы успеете хотя-бы приблизиться. Эти болваны там как рыбы в воде. Всё, что им надо уметь — тыкать эти красные кнопки. Они даже не колеблются.

Как только вы откроете громоздкий оливковый пластиковый кейс для переноски, управление окажется довольно простым. Требуется лишь немного основ пилотирования и правильный киберимплант. Система наведения ракеты на цель делает большую часть работы за вас.

Архимед — это экзотическая ракетная установка отличного качества, стреляющая с помощью навыка "Пилотирование" вместо навыка "Оружие Крупного Калибра". Она может стрелять только умными ракетами. Оружие не будет работать, если у его пользователя нет киберимпланта "Тактический прицел". Каждая установка поставляется с одной умной ракетой.

Воздушка Кочевников

Цена: 1,000eb (Очень Дорогое)

Мой двоюродный брат делает их! Обычно мы ей зверьё отпугиваем, но она прекрасно подойдёт для чтобы смягчения слишком бронированной цели. Или чтобы отмыть от их останков запачканную дорожку у дома.

Воздушная пушка для запуска жидкости. Механически она работает как экзотический дробовик с зарядом в 1 выстрел, стреляющий исключительно в режиме "выстрел дробью", только вместо урона она покрывает жидкостью все цели, в которые попадает. Чаще всего заряжается краской или водой. Однако, если зарядить его кислотой, то броня, которую носит цель, покрытая кислотой, уменьшается на 1 ОС. Один выстрел кислотой стоит 10eb (Дешевка).

*Теоретически оружие можно быть заряжено ядом или биотоксином. Чтобы зарядить её любой ими, потребуется 3 флакона на 1 выстрел. Любая цель, на которую попала жидкость, должна сделать проверку навыка "сопротивление пыткам/наркотикам", как если бы она была поражена боеприпасами с ядом или биотоксином (**см. CP:R стр. 345 и 346**).*

Слезоточивый Защитник от Погонь

Цена: 500eb (Дорогое)

Красиво свалить — важная составляющая сохранения жизни. Это не просто гранатомет, это страховой полис. Иногда это медицинская страховка, иногда — автомобильная. В любом случае, это дешевле, чем альтернатива.

Экзотический гранатомет отличного качества, с магазином на 3 выстрела. Несмотря на то, что это экзотическое оружие, оно способно стрелять только дымовыми или слезоточивыми боеприпасами.

Балистический Гарпун от СлэмДэнс

Цена: 1,000eb (Очень Дорогое)

Я продаю много таких гарпунов морским кочевникам. Они полагаются на них во время охоты и иногда для морской обороны. Вы можете не стрелять из него, если не хотите, но многие не могут устоять перед желанием. Однажды я купила много таких пистолетов оптом прямо у СлэмДэнс, но мне больше никогда не удавалось урвать такую выгодную сделку.

Двуручное экзотическое очень тяжелое оружие ближнего боя. Этот огромный гарпун может быть выпущен из своего уникального баллистического корпуса с помощью навыка "Оружие Крупного Калибра" с использованием таблицы дальности для луков и арбалетов. При выстреле он продолжает игнорировать половину брони цели. После выстрела гарпун может использовать любой человек в качестве экзотического очень тяжелого оружие ближнего боя. Если его вернуть, то с помощью действия его можно "перезарядить" в свой баллистический корпус.

Тяжелая Винтовка Штернмайера M-02

Цена: 1,000eb (Очень Дорогое)

Это одна из самых надежных рабочих лошадок, которые я продаю. Одного барабана хватит на целую войну банд, если повезет. Мне нравится, как Штернмайер выращивает себе постоянных клиентов, потому что этот особенный котенок очень привередлив в еде.

Экзотическая штурмовая винтовка, не способная вести автоматический и огонь на подавление. Стрельба из неё ведется с помощью навыка "Оружие Крупного Калибра", а емкость магазина — 80 выстрелов. Это оружие стреляет собственными патронами круглого сечения, стоимостью 500eb (Дорогое) за барабан с 80 бронебойными патронами, которые являются единственным типом боеприпасов для этого оружия.

Карманная Ракетница Това

Цена: 500eb (Дорогое)

Гляди. Довольно аккуратненькая, да? Помещается в сумочку, тактический рюкзак, всюду, куда вам нужно. Раскладывается 1 нажатием. Правда, вам нужно придумать, куда засунуть ракету. Кстати, у меня их много в запасе.

Экзотическая ракетная установка низкого качества. В разряженном состоянии ее можно спрятать.

Разрывной Огнемёт УрбанТек

Цена: 1,000eb (Очень Дорогое)

Лично мне она не нравится. Мне нравится одежда, которую я ношу, и я не люблю ее менять. Но если я не буду их поставлять, мои клиенты просто купят их от Хорнета, а я не позволю деньгам утекать из моего гаража. Особенно, если я способна это предотвратить. Массивная цельнометаллическая конструкция, максимально приближенная к пожарному шлангу — хотя.... и в буквальном смысле.

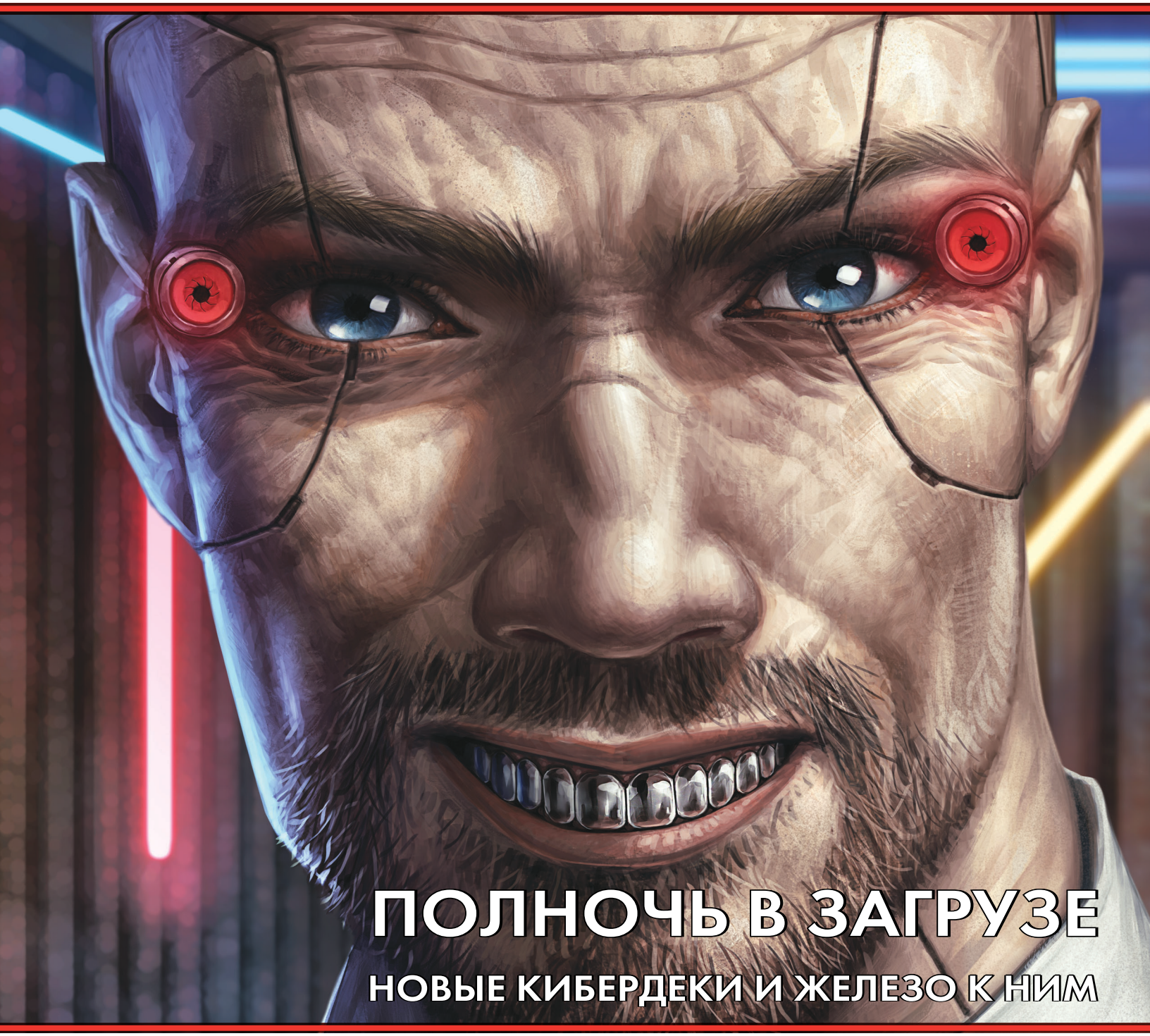
Экзотический дробовик, стреляющий с помощью навыка "Оружие Крупного Калибра" вместо навыка "Тактическое оружие". Механически огнемет представляет собой дробовик, который может стрелять только зажигательными снарядами (стоимость боеприпасов такая же, как и у зажигательных снарядов). Помимо основного урона, ваши цели загораются и продолжают гореть, до тех пор, пока они не используют действие, чтобы потушить себя, они получают 4 урона напрямую в ПЗ в конце своего хода. Если они уже горели, эффект поджигания увеличивает интенсивность горения на бОльшую. Несколько раз этот эффект не суммируется. Урон, наносимый этим оружием, не может вызвать критическое ранение, и его нельзя использовать для прицельных выстрелов.

Разрывной Огномёт также имеет уникальный альтернативный режим стрельбы. Израсходовав все оставшиеся боеприпасы из обоймы, вы можете выстрелить огненным шаром, используя навык "Оружие Крупного Калибра", который взрывается как зажигательная граната. При использовании этого альтернативного режима стрельбы используйте таблицу дальности гранатомета. Когда вы используете этот альтернативный режим стрельбы, вы сразу же начитаете гореть со смертельной интенсивностью.

ДАТА

Дополнительные правила и информацию можно найти в полном описании оружия.

Название Оружия	Оружейный Навык	Урон 1-го Выстрела	Стандартный Магазин	Скор. Атаки (СКА)	Нужно Рук	Можно ли Спрятать?	Цена
Разлагающаяся ПУ Биотехники	Оружие Кр. Калибра	8d6	1 (Ракета)	1	2	НЕТ	500eb (Дорогое)
→ **Альтернативные режимы огня & фичи**: Взрывы • Разлагаемое							
Тройное Удовольствие от БюджетАрмс	Оружие Кр. Калибра	8d6	2 (Ракета)	1	2	НЕТ	500eb (Дорогое)
→ **Альтернативные режимы огня & фичи**: Взрывы • Встроенный Подствольный Гранатомёт							
Сигнальная Ракетница	Оружие Кр. Калибра	6d6	1 (Граната)	1	1	НЕТ	100eb (Премиум)
→ **Альтернативные режимы огня & фичи**: Взрывы • Сигнальная Ракета							
Миднайт Армс SDF-45	Оружие Кр. Калибра	8d6	4 (Ракета)	1	2	НЕТ	1,00eb (О Дорогое)
→ **Альтернативные режимы огня & фичи**: Взрывы • Двойной Спуск							
Милитех Эгида	Оружие Кр. Калибра	4d6	8 (Батарея)	1	2	НЕТ	1,000eb (О Дорогое)
→ **Альтернативные режимы огня & фичи**: Выстрел Дробью • Не Особо Летальное							
Милитех Архимед	Пилотирование	8d6	1 (Ракета)	1	2	НЕТ	5,000eb (Роскошь)
→ **Альтернативные режимы огня & фичи**: Взрывы • Только Умные Ракеты							
Воздушка Кочевников	Тактическое Оружие	N/A	1 (Специальное)	1	2	НЕТ	1,000eb (О Дорогое)
→ **Альтернативные режимы огня & фичи**: Выстрел Дробью • Только Жидкие Боеприпасы							
Слезоточивый Защитник от Погонь	Оружие Кр. Калибра	N/A	3 (Граната)	1	2	НЕТ	500eb (Дорогое)
→ **Альтернативные режимы огня & фичи**: Только Дымовые или Слезоточивые Боеприпасы							
Балистический Гарпун от СлэмДэнс	Ор. Бл. Боя/ Ор. Кр. Калибра	4d6	1 (Гарпун)	1	2	НЕТ	1,000eb (О Дорогое)
→ **Альтернативные режимы огня & фичи**: Оружие Ближнего Боя • Стрельба, как из Лука или Арбалета							
Тяжелая Винтовка Штернмайера М-02	Оружие Кр. Калибра	5d6	80 (Специальное)	1	2	НЕТ	1,000eb (О Дорогое)
→ **Альтернативные режимы огня & фичи**: Уникальные Боеприпасы							
Карманная Ракетница Това	Оружие Кр. Калибра	8d6	1 (Ракета)	1	2	ДА	500eb (Дорогое)
→ **Альтернативные режимы огня & фичи**: Коннектор Смартлинка • Уникальные Боеприпасы • Складной							
Разрывной Огнемёт УрбанТек	Оружие Кр. Калибра	3d6	4 (Дробь)	1	2	НЕТ	1,000eb (О Дорогое)
→ **Альтернативные режимы огня & фичи**: Выстрел Дробью • Разрывной Выстрел							



ПОЛНОЧЬ В ЗАГРУЗЕ

НОВЫЕ КИБЕРДЕКИ И ЖЕЛЕЗО К НИМ

Текст и дизайн James Hutt • **Развитие линейки** Mike Pondsmith

Редактор J Gray • **Арт Директор** Jaye Kovach

Бизнес Менеджмент Lisa Pondsmith • **Макетирование** J Gray

Copyright © 2022 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention.
All situations, governments, and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.

Его четыре глаза устремлены на вас, сканируя что-то, они ищут покупателя с бабками.

Что тебе нужно? Ты покупаешь для друга? Себе? Может друг это ты. А теперь купи что-нибудь красивое и дорогое. Я слышал, что смерть от Великана происходит так быстро, что мозг успевает пережить несколько мыслей, прежде чем ты теряешь когнитивные функции, и еще пару мгновений, прежде чем всё тело сможет это почувствовать. Подумай о покупке Кирама А.Д., чтобы защитить себя. Или нет. Это будет прямой путь в ад.

Загруз уходит в себя, его органические глаза стекленеют, в то время как киберглаза продолжают отслеживать ваши движения.

Я хорошо заплачу за боевой самописец. Имей это в виду. Ты можешь заработать хорошие деньги, принести себе что-нибудь домой. Купи что-нибудь. Купи что-нибудь, чтобы стать опасней. У меня есть оборудование, если ты архитектор, это может быть то, что тебе нужно. У меня тут валяется старый каталог всякого. Пролистай его. Обведенные кружком все сейчас в наличии.

Ты азартный игрок? Прошлой ночью был отличный бой. Может, ты работал тогда. По средам в Тотентанце. Открыли спринклер, заставили их драться под дождем, прям как в кино. Нашёл что-то, что заинтересовало? О? Я ошибся, те же истинный нетфрик. У тебя есть вкус. У меня остался один, и я рад, что он попадет в хорошие руки. Просто покажи мне евробаксы, и мы найдём общий язык.

Загруз пересчитывает деньги, проверяя каждую купюру с помощью телеоптики.

Это грязные бумажки. Я вижу предыдущего владельца и его привычки. Я так понимаю, он не выжил? Был сделан старый выбор: "Кошелёк или жизнь" — простите, я смотрю слишком много старомодного кино. Вам повезло, в этом заведении я принимаю деньги с мест преступлений. Хотя тебе бы пришлось выложить больше, чем сейчас. Эти Полуночные рынки случаются не так уж и часто. Это не просто шоппинг, это чертова гонка вооружений. Ты должен потратить больше, чем вот это, чум. Оглянись вокруг, ты давно оставил безопасность позади. Кто-нибудь здесь купит это, если ты не купишь первый, и поджарит тебя. О, ты еще не закончил. Ошибочка. Позволь мне предложить несколько личных любимчиков.

Третьей рукой, поднимающейся из-под воротника пиджака, он передаёт вам небольшую папку с вырезками из журналов, раскладывая ее перед вами, сжимая пластиковые страницы своими киберпальцами.

Слышал когда-нибудь о Вышибателе мозгов? Его перестали печатать еще до твоего рождения, чум. Но аппаратка легендарная. И она ещё жива.

Конечно, у нас появились новые имена. Книга Волшебника теперь Книга Колдуна. Это уже не просто программка, это платформа для совершенно нового стиля. То же самое с Зелёным Рыцарем — теперь это Незрелый Рыцарь. SGI Технолоджис — настоящие чудаки, такое ощущение, что они работают исключительно на нашу мелкую вторичку. Господи, они работают для моей задницы.

У них вообще есть настоящие корпоративные клиенты — какой пиджак вообще купит приложуху для сисадминов? Я могу продать тебе снаряжённый Керберос за 2.5 — это три Адских Гончих за три секунды, и у тебя будет много места для оборудования. Я бы поставил там КРАШ Барьер и изолировал проводку, но я тебе для этого не нужен. Это, разумеется, дополнительная дека — отключаешься, меняешь, когда админ входит в систему, а затем устраиваете перестрелку в О.К. Коррал — ПИУ! ПИУ! ПИУ! ПИУ! — отключаешься и прыгаешь обратно на свою повседневное железо. Подумай о диктофоне, если будешь покупать — он окупится.

Харош болтать. Что я могу сделать для тебя?

Будь осторожен, если покушаешь в Загрузе, чумба. Я слышала о них кучу всякой жести. Некоторые раннеры считают, что это сектанты, поклоняющиеся Р.Э.Б.И.Д.С.

Другие говорят, что это агенты Сетевого Дозора под прикрытием.

Я без понятия, на кой им записи смертей. И знать не хочу.

Они и так достигли максимума в своей жуткой стате.

— РЕДАЙ

Новые кибердеки

Продвинутая дека Кирама

Цена: 500eb (Дорогое)

Флагманская модель Кирама. Чтобы пойти дальше, Нетраннер должен сделать индивидуальную сборку или взять другой бренд.

Кибердека с 5 слотами для программ или оборудования. Любое небезопасное отключение считается безопасным.

Стартовая дека Кирама

Цена: 100eb (Премиум)

Многие считают, что это самая безопасная дека при малом бюджете, а другие — что это ловушка, из которой многие начинающие раннеры так и не выбрались.

Кибердека с 5 слотами, в которые можно устанавливать только программы. Можно установить только по одной программе аттаки, зищиты, улучшения и Чёрного ЛьДА. Любое небезопасное отключение считается безопасным.

Тренировочная дека Кирама

Цена: 20eb (Обычное)

Все нетраннеры начинают с неё, но, к сожалению, может и последняя.

Кибердека с 5 слотами, только для программ. При использовании этой деки вы должны находиться в пределах 2 м от точки доступа, чтобы подключиться к СЕТевой-архитектуре, и оставаться на этом расстоянии, чтобы не потерять связь. Кроме того, каждый раз, когда вы получаете урон непосредственно в мозг при использовании этой деки, вы получаете двойной урон непосредственно в мозг.

Микротех Штурмовик

Цена: 500eb (Дорогое)

Если вы можете жить в рамках жестких ограничений на сборке Штурмовки от Микротеха, то это рай, а не тюрьма.

Кибердека с 4 слотами только для программ, и 5 слотами только для оборудования. В слоты программ кибердеки можно установить только Чёрный Лёд

Микротех Разведчик

Цена: 500eb (Дорогое)

Популярна в качестве доп-деки. Станет отличным подарком для нетраннера, у которого уже есть все. Каждый может найти применение Разведчику от Микротеха.

Кибердека с 5 слотами для установки программ или оборудования. Сразу же после подключения вы можете использовать способность Интерфейса Первопроходец один раз без СЕТевого-действия.

Микротех Боец

Цена: 1,000eb (Очень дорогое)

Гиперагрессивная кибердэка, которая подстрекает к тому, чтобы убивать и нестись только вперед.

Кибердека с 7 слотами, на которые можно устанавливать только программы. Сразу после того, как вы вошли в СЕТь, вы можете активировать программу Доспехи, установленную на кибердеке, без СЕТевого-действия.

Рейвен Микрокиб Колибри

Цена: 1,000eb (Очень дорогое)

Когда вы хотите полагаться только на свои способности, Рейвен Микрокибернетикс поможет вам.

Кибердека с 2 слотами, в которые можно установить только оборудование. При использовании этой кибердеки у вас есть +1 дополнительное СЕТевое-действие каждый ход.

Рейвен Микрокиб Кестрел 2

Цена: 1,000eb (Очень дорогое)

Кестрел 2 — один из самых продаваемых продуктов компании Рейвен Микрокибернетикс, вероятно, потому, что нетраннеры любят летать ***быстро***.

Костюм Бодивейт и Деки в Киберруку

Все новые кибердеки, появившиеся в "Полночи в Загрузе", могут быть установлены как в костюм Бодивейт, так и в киберруку

Любые слоты расширения могут быть использованы, но на них действуют те же ограничения в отношении программ, что и на кибердеку.

Например, если в киберруке установлена Книга Чародея от SGI Технолоджис, то полученный дополнительный слот можно использовать только для оборудования или для программ защиты и ускорения.

Киберпдека с 7 слотами, в которые можно устанавливать только программы. Сразу после входа в СЕТь вы можете активировать до 2 программ SБыстрый Гонзалес, установленных на вашей кибердеке, без СЕТевого действия.

Рейвен Микрокиб Феникс

Цена: 1,000eb (Очень дорогое)

Да, вы можете купить топовую Кибердеку за ту же цену, но только подумайте, сколько денег вы сэкономите, не заменяя эти дорогущие программы Чёрного Льда, когда их сожрёт Аспид.

Кибердека имеет 6 слотов для установки программ или оборудования. Каждый раз, когда вы безопасно отключаетесь, все программы, которые были уничтожены в вашем кибердеке во время рана, восстанавливаются до полного рабочего состояния.

SGI Технолоджис Керберос

Цена: 1,000eb (Очень дорогое)

Сырая мощь в форме кибердеки. Утяните врагов в ад!

Кибердека с 6 слотами, в которые можно устанавливать только программы, и 5 слотами, в которые можно устанавливать только оборудование. В слоты программ можно установить только Чёрный ЛЕД Адскую Гончую.

BY NEIL BRANQUINHO

SGI Технолоджис Незрелый Рыцарь

Цена: 500eb (Дорогое)

Некоторые любят его за простоту, как средство против противо-программного Чёрного ЛьДа сложных СЕТевых-архитектур.

Кибердека с 9 слотами, в которые можно устанавливать только программы. В эти слоты можно установить только программы Меч и Щит.

SGI Технолоджис Книга Колдуна

Цена: 500eb (Дорогое)

Если все, что вы делаете, это скачите по СЕТевым-архитектурам, вам другого ничего и не нужно.

Кибердека с 9 слотами для установки программ или оборудования. Запрещено устанавливать атакующие программы или Чёрный ЛЁД.

Зетатех Калья

Цена: 500eb (Дорогое)

Удивительно доступная Кибердека змееподобного сегментированного цилиндрического форм-фактора.

Кибердека имеет 3 слота только программ, и 6 слотов для установки либо программ, либо оборудования. В 3 слота, в которые можно установить только программы, можно установить только Зенитку. Ни одна программа-защитник, кроме Зенитки, не может быть установлена ни в один слот. Ни в один слот не может быть установлена программа Чёрного ЛьДа, кроме Аспида.

Зетатех МикроМат

Цена: 500eb (Дорогое)

Замечательная портативная дека. Ходят слухи, что такой форм-фактор стал возможен только благодаря удалению из деки важных функций безопасности.

Кибердека имеет 9 слотов для установки программ или оборудования. Программы защитники установить нельзя. Каждый раз, когда вы получаете повреждения непосредственно в мозг при использовании этой деки, эти повреждения удваиваются.

Зетатех Паралайн 6000

Цена: 500eb (Дорогое)

Флагманский продукт Зетатех, Паралайн 6000, создан исключительно для одержимых аппаратным обеспечением.

Кибердека с 3 слотами только для программ, и 6 слотами только для оборудования.

НОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Вихрь

Цена: 500eb (Дорогое)

Дополнительная вычислительная мощность, для увеличения производительности Чёрного ЛьДа - Ворон.

Оборудование Кибердеки**. Пока он установлен, каждый Ворон, установленный на вашей деке, уничтожает Защитную программу, которую вражеский нетраннер произвольно включил своим эффектом атаки, вместо того, чтобы отключить ее своим эффектом атаки.* ***Занимает 2 слота оборудования.

Ускоритель Бусидо

Цена: 500eb (Дорогое)

Неэффективное использование слота оборудование, которое разгоняет Убийцу (Чёрный ЛЁД). Разработан в Токио неизвестным Нетраннером/Техником.

Оборудование Кибердеки**. За каждый установленный Ускоритель Бусидо скорость (СКО) всех Убийц (Ч. ЛЁД), установленных на вашей деке, увеличивается на 2.* ***Занимает 3 слота оборудования.

Боевой Самописец

Цена: 500eb (Дорогое)

Изначально созданы компанией Сетевым Дозором для охраны старой СЕТи. Боевые самописцы прокладывают путь к достижениям в области противо-человеческого Чёрного ЛьДа. Ничто не может заменить тестирование продукта в реальных условиях.

***Оборудование Кибердеки**. После установки, каждый раз, когда другой нетраннер проваливает спасбросок смерти, будучи подключенным к той же СЕТи, что и вы, Боевой Самописец сохраняет последние 5 минут для науки, автоматически удаляя всю информацию, которая может идентифицировать вас. Записи обычно стоят 50eb каждая. Покупатели не задают вопросов.*

Оборонный Секвенсор

Цена: 500eb (Дорогое)

Популярное оборудование, которое экономит драгоценное время нетраннера во время особо опасных забегов.

Оборудование Кибердеки**. Если установлен, автоматически подключает неиспользуемую в данный момент программу Доспехи, установленную на вашей деке, в начале вашего следующего хода без использования СЕТевого-действия, когда активная программа брони уничтожается или разрушается.* ***Занимает 2 слота оборудования.

Кошачий инстинкт

Цена: 500eb (Дорогое)

Отечественная разработка Найт Сити, которая появилась на Ночном рынке Маленькой Европы в прошлом месяце. Разобрав его, вы можете увидеть кусочки ускорителя Бусидо, разобранного на части, модернизированного и заново подключенного.

Оборудование Кибердеки**. Пока он установлен, каждый раз, когда ваш Саблезубый (ч.лёд), уничтожает программу, до момента вашего отключения, урон, наносимый этим Саблезубым, увеличивается на 1d6.* ***Занимает 2 слота оборудования.

Голодный Голодный Дракон

Цена: 500eb (Дорогое)

Доп. память, полностью посвященная превра-щению Дракона (ч.лед) в защитный кошмар.

***Оборудование Кибердеки**. При установке, каждый раз, когда Дракон, установленный на вашей кибердеке, уничтожает программу, его REZ восстанавливается до максимума.*

Парфюмерный магазин

Цена: 500eb (Дорогое)

Оборудование, предпочитаемое нетранерами-садминами. Слишком дорогое для той пользы, которую оно приносит, но обычно приобретается на деньги корпораций, которым плевать на траты.

Оборудование Кибердеки**. При установке программы Скунс (ч.лёд) занимают 1 слот для программ в вашей деке вместо 2.* ***Занимает 2 слота для оборудования.

Кузня

Цена: 500eb (Дорогое)

Небольшое, простое в установке оборудование, популярное среди нетраннеров, которым нравится конструировать многофункциональные кибедеки.

***Оборудование Кибердеки**. Если установлена, в качестве мясного действия, вы можете преобразовать все установленные программы Меч в программы Банхаммер, а все установленные программы Банхаммер в программы Меч.*

Змееловка

Цена: 500eb (Дорогое)

Всего за одно использование это оборудование окупает себя, возможно, в два раза. Считается, что ссыкуны отключаются сразу после её срабатывания, но это довольно экономно, так что какая разница, что думают люди?

***Оборудование Кибердеки**. Когда Змееловка установлена, во время нетрана она блокирует первый эффект черного ЛьДа или программы, который уничтожил бы случайную Программу с вашей деки. Многократные установки ничего не дают.*

Болотный туман

Цена: 500eb (Дорогое)

Еще одно отечественное оборудование Найт Сити, созданное путем переделки частей оборудования Ускорителя Бучидо, чтобы переделать Висп (ч.лёд) в более мощную штуку ценой снижения эффективности.

Оборудование Кибердеки**. Если он установлен, Висп, установленный на вашей деке, наносит 2d6 урона вместо 1d6 урона. Однако, пока он установлен, на деке нельзя установить ни один Ч. ЛЁД, кроме Виспа9 . Занимает 2 слота аппаратных опций.* ***Занимает 2 слота для оборудования.

Быстрая Мойка

Цена: 500eb (Дорогое)

Еще одно приспособление для экономии времени, полезное для нетраннеров в ситуациях, когда у них нет времени хорошо замести следы. Например, когда в них стреляют.

Оборудование Кибердеки**. Если используется навык интерфейса Плащ, пользователь может использовать его дважды с помощью одного СЕТевого-действия, получая более высокий результат. Однако, пока навык Интерфейса Плащ можно использовать только один раз за один Нетран.* ***Занимает 2 слота для оборудования.

Новые Кибердеки

ДАТА

Дополнительные правила и информацию смотрите в полном описании каждого товара.

Название Кибердеки	Слотов	Цена
Продвинутая дека Кирама	5 слотов для оборудования/программ	500eb (Дорогое)
Стартовая дека Кирама	5 слотов только для программ	100eb (Премиум)
Тренировочная дека Кирама	5 слотов только для программ	20eb (Обычное)
Микротех Штурмовик	4 слота только для программы 5 слотов только для оборудования	500eb (Дорогое)
Микротех Разведчик	5 слотов для оборудования/программ	500eb (Дорогое)
Микротех Боец	7 слотов только для программ	1,000eb (Очень дорогое)
Рейвен Микрокиб Колибри	2 слота только для оборудования	1,000eb (Очень дорогое)
Рейвен Микрокиб Кестрел 2	7 слотов только для программ	1,000eb (Очень дорогое)
Рейвен Микрокиб Феникс	6 слотов для оборудования или программ	1,000eb (Очень дорогое)
SGI Технолоджис Керберос	6 слотов только для программ 5 слотов только для оборудования	1,000eb (Очень дорогое)
SGI Технолоджис Незрелый Рыцарь	9 слотов только для программ	500eb (Дорогое)
SGI Технолоджис Книга Колдуна	9 слотов для оборудования или программ	500eb (Дорогое)
Зетатех Калья	3 слотов только для программ 6 слотов для оборудования/программ	500eb (Дорогое)
Зетатех МикроМат	9 слотов для оборудования или программ	500eb (Дорогое)
Зетатех Паралайн 6000	3 слотов только для программ 6 слотов только для оборудования	500eb (Дорогое)

Новое Оборудование Кибердеки

Название Оборудование	# занимаемых слотов	Цена
Вихрь	2 Слота Оборудования	500eb (Дорогое)
Ускоритель Бусидо	2 Слота Оборудования	500eb (Дорогое)
Боевой Самописец	1 Слота Оборудования	500eb (Дорогое)
Оборонный Секвенсор	2 Слота Оборудования	500eb (Дорогое)
Кошачий инстинкт	2 Слота Оборудования	500eb (Дорогое)
Голодный Голодный Дракон	1 Слота Оборудования	500eb (Дорогое)
Парфюмерный магазин	2 Слота Оборудования	500eb (Дорогое)
Кузня	1 Слота Оборудования	500eb (Дорогое)
Змееловка	1 Слота Оборудования	500eb (Дорогое)
Болотный туман	2 Слота Оборудования	500eb (Дорогое)
Быстрая Мойка	2 Слота Оборудования	500eb (Дорогое)

BY SHEN FEI

КИБЕРИМПЛАНТЫ, КОТОРЫЕ ТЫ ОБЯЗАН КУПИТЬ

ПОКУПАЙТЕ! НЕ ПРОПУСТИТЕ!!!

Writing and Design by James Hutt • **Editing by** J Gray

Art Direction by Jaye Kovach

Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray

Copyright © 2022 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention.
All situations, governments, and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.

КИБЕРИМПЛАНТЫ, КОТОРЫЕ ТЫ ОБЯЗАН КУПИТЬ

ДАТА

ГМы, не кажется ли вам знакомым мистер А-МААААЗЕ? Проверьте скримлисты в основной книге правил Cyberpunk RED и, возможно, вы снова столкнетесь с ним!

"**Мистер А-МЭЭЭЭЭЙЗ** здесь с не пропускаемой рекламой торопится сообщить вам, что на этой неделе актуально **ПОКУПАТЬ ПОКУПАТЬ ПОКУПАТЬ**. Правильно, **ЧУУУУМБА**, я знаю, что вы только что получили зарплату и ищете то, что сделает вашу жизнь лучше, проще и здоровее. И я спрашиваю:

Почему ты заставил меня пойти и купить эту рекламу?

"Вы знаете, что вам следовало бы просто заказать боевую таксиху прямо к Дому **МЭЭЭЭЭЙЗ**—Док 13 в солнечном Южном Найт-Сити, чтобы вас чипанули. Мы разбили новый грузовой контейнер с первоклассными киберимплантами, которые вас так отхромируют, что вы будете ходить, говорить и танцевать врываясь во встречный поток, как блестящий, прекрасный **НОВЫЙ** ты.

"У нас есть хромированные языки, да, ящики, полные новых языков, эээ, НеоЯзыков, сделанных из высококачественной нержавеющей стали высшего хирургического класса — ваш рот **НИКОГДА** не почувствует себя прежним без одного из них! У вас уже есть такой? Тогда он станет отличным подарком. Но вы, возможно, захотите приобрести Ускоренный Защищённый Встроенный Персональный Киберручной Шредер, чтобы избавляться от важных документов, которые не должны попасть в чужие руки. И еще столько всего, что я просто не могу уместить все это в одном объявлении! У нас так много **СКИДОК** в Доке 13, что мы решили укрепить его, иначе он бы сполз в океан и забрал с собой всю **ЭКОНОМИЮ**. Так что приходите, потому что как только мы распродадим товар, он **ИЗСЧЕЗНЕТ ИЗСЧЕЗНЕТ ИЗСЧЕЗНЕТ**!".

"*КАШЕЛЬ* 54 секунды, отлично. Я знал, что мы сможем уложиться в минуту. Пытаешься обмануть Уильяма Мэйза, Зиккурат? Пытаешься взять с МЕНЯ дополнительную плату? Отсоси мой НЕРАЗБОРЧИВО. Можно мне кактусовой воды... Что значит, ЗАПИСЬ ЕЩЁ ИДЁТ?"

—УИЛЬЯМ "МР. А-МЭЭЭЭЭЙЗ" МЭЙЗ

НОВЫЙ ХРОМ! ПОКУПАЙ!!!

Регулятор Голода

Цена: 500eb (Дорогое) • **Установка**: Госпиталь
Потеря Человечности: 7 (2d6)

Люди спрашивают меня, как мне удается оставаться таким стройным при всех обеденных встречах, которые я провожу. Это мой секрет, и он может стать вашим!

Внутренний Киберимплант. *Позволяет управлять голодом и игнорировать его одним нажатием кнопки, используя свой биомонитор. Теперь пользователь может игнорировать потерю человечности от связанного с едой долгосрочных стрессовых факторов (**СМ. CP:R СТР. 231**). Голод все еще является проблемой. После семи дней без пищи пользователь должен делать спасбросок смерти в начале каждого дня с накапливающимся штрафом +1 к броску за каждый дополнительный день.* ***Требуется Биомонитор***.

Киберподушка

Цена: 100eb (Премиум) • **Установка**: Клиника
Потеря Человечности: 0 (НЕТ)

Пистолет на бедре не спасет вас в нужный момент, если вы не выспались прошлой ночью. Вздремни или помри. Что выберешь, чум? Она выбрасывается прямо из киберруки, чтобы вы всегда были наготове. С высококачественным наполнителем КапсульКо внутри, она моментально утащит вас в сон.

Опция Киберруки. *Хоть киберподушка и впитывает влагу и удобна, она не дает никаких преимуществ, кроме того, что позволяет вздремнуть в любом месте. Многочисленные установки не дают ничего, кроме облегчения процесса засыпания.* ***Требуется киберрука***.

Наружный Видеоэкран

Цена: 100eb (Премиум) • **Установка**: Госпиталь
Потеря Человечности: 7 (2d6)

Вы в центре внимания, если у вас на груди проигрывается большая игра, а вы идете по улице. Купите внешний видеоэкран на руку для вашего внутреннего агента, и вы получите лучшее из обоих миров. Наденьте его на ногу и... выглядите стильно в сандалиях? Хрен его знает. Вы покупаете или нет?

Внешний Киберимплант. *Гибкая прямоугольная сенсорная телевизионная панель Ню-Тек размером примерно с основную книгу правил* ***Cyberpunk RED*** *устанавливается под кожу, превращая любую*

желаемую часть тела пользователя в экран, который может быть использован связанным агентом или щепкой памяти, вставленной в имеющийся у пользователя разъём для щепок.

Голопроектор Палм

Цена: 100eb (Премиум) • **Установка**: Клиника
Потеря Человечности: 2 (1d6/2 окр. вверх)

Вот это просто здорово. Отличная всплывающая реклама, изящный трюк для первых свиданий, а еще он водонепроницаем и не скрывается гидрокостюмом, что делает его отличным средством для просмотра новостей во время серфинга. Где-нибудь еще. Не занимайтесь серфингом в Ночном городе, вода убьет вас.

Опция Киберруки**. Голограммный проектор, встроенный в ладонь пользователя. При подключении к агенту может выдавать потенциально интерактивную голографическую проекцию размером примерно с банку содовой.* ***Может быть установлен в качестве единственного импланта в мясной руке.

Циферблат Убийств

Цена: 100eb (Premium) • **Установка**: Молл
Потеря Человечности: 0 (НЕТ)

Вот это настоящий крутой ретро-стиль. Хотите выглядеть как один из Эджраннеров 2020-х? Вы должны купить такой и разместить на предплечье, если вы пришли за ретро-стилем. Но вам не обязательно использовать его только для отслеживания номера лотереи вашего личного тела — вы можете указано номер своей Мегабашни, количестве бывших, или быть уверенным, что улица знает вашу цену. Решайте сами!

***Стилевой имплант**. Яркие и жирные буквы, подсвеченные из-под кожи пользователя показывают "ЗАМОЧИЛ:", за которыми следует число. Число указывается самостоятельно с помощью связанного агента и достигает максимального значения 999. Засчитывается как установка Светящихся Тату, что позволяет получить бонус +2 к гардеробу и стилю за наличие трех установок (**см. CP:R стр. 358**).*

Соблазнительные Ноготочки "Вкл-Выкл"

Цена: 100eb (Премиум) • **Установка**: Молл
Потеря Человечности: 0 (НЕТ)

Не всегда нужно продавать только то, что вы знаете. Моя девушка без ума от Ноготочков "Вкл-Выкл", она смотрит как минимум 4 разных Патчка в Гардене, посвященных их настройке и модификации. Она была вне себя от радости, когда в моем последнем грузовом контейнере была зарыта коробка, полная их. Так что купите сейчас, пока этого не сделала она.

Стилевой Имплант**. Полный набор из 10 программируемых ногтей с подсветкой позволяет пользователю воплотить в жизнь нейл-арт своей мечты. К каждой покупке прилагается набор световых ручек для создания новых заготовок для нейл-арта. Предустановки также можно загрузить из Городской СЕТи с помощью подключенного агента. Засчитывается как установка стилевого импланта Светящиеся Тату, что помогает получить бонус +2 к гардеробу и стилю при наличии трех установок (**см. CP:R стр. 358**).* ***Может быть установлена как на мясных, так и на кибернетических руках.

Глаза Настроения

Цена: 100eb (Премиум) • **Установка**: Молл **Потеря Человечности**: 0 (НЕТ)

Должен признать. Они немного странные. Быть может, они для людей с уникальным чувством моды? Да, это оно! Настоящий трендовый продукт уже здесь. Будьте на новейшей волне моды с ними. Только, скорее всего, не стоит работать в службе поддержки с ними. Или нет? Я никогда в жизни не работал на настоящей работе, может, клиенты будут не против? Они ведь переживают о людях, которые их обслуживают, правда?

***Стилевой Имплант**. Имплантированные в глаз линзы, меняющие цвет. Цвет глаз носителя меняется в зависимости от самой большой характеристики его текущего настроения, полученной в результате сканирования мозга, записанного Нейролинком Красный = злоба, синий = грусть, желтый = страх. Розовый = раздражение, зеленый = ревность, серый = смерть.*

Подделать сканирование эмоций настолько безупречно, чтобы изменить цвет глаз во время их ношения — это проверка навыка Актёрского Мастерства СЛ21. Может быть отключено пользователем в любое время без действия. ***Требуется Нейролинк**.*

НеоЯзык

Цена: 100eb (Премиум) • **Установка**: Гсопиталь
Потеря Человечности: 7 (2d6)

У каждого должен быть такой. Хотите попробовать то, чего никогда не пробовали раньше? 2eb за добавление бекона? Хватить переплачивать, чумба. Добавьте свой собственный виртуальный настоящий бекон, бесплатно, со всем вкусом и без жира. Каждый кусочек Киббла с Броколи, который вы едите,

может иметь вкус, как будто его жарили в масле, во фритюре и сильно посолили. Не знаете, какое на самом деле масло на вкус? Теперь узнаете!

Внутренний Киберимплант. *Кибер-язык изменяет чувство вкуса пользователя. С помощью подключенного агента в пищу можно добавлять виртуальные приправы. Может быть деактивирован пользователем в любое время без каких-либо действий, устраняя любое чувство вкуса пользователя.*

Идеальная Киберстопа

Цена: 100eb (Премиум) • **Установка**: Клиника
Потеря Человечности: 2 (1d6/2 окр. вверх)

Вы любите покупать обувь, но ненавидите боль, которую она вам причиняет? Чтобы быть красавчиком, не обязательно больше причинять боль своим чертовым ногам — замените эти вечно ноющие ступни на свою собственную ультрасовременную гидравлику. Она есть у мотоциклов, у автомобилей, так почему бы и вам не заиметь её, а? У меня тут очередь из агентов Дэнжер Гал, которые обожают бегать на каблуках с этими штуками, так что успейте купите их сейчас!

Опция Киберноги. *В качестве действия можно изменить размеры своей киберноги на любой размер от 0-го EU до 37AA US. Современный гидравлический каблук обеспечивает превосходную поддержку и помогает микрорегулируемому носку сделать любую обувь в вашей коллекции удобной для носки. В паре это импланты сводят к нулю любые штрафы, которые вы можете понести из-за ношения плохо сидящей или неподходящей обуви в ситуации, не связанной с модой. Может быть установлено как единственный имплант в мясной ноге.*

Персональный Разогреватель Киббла

Цена: 100eb (Премиум) • **Установка**: Клиника
Потеря Чеовечности: 3 (1d6)

Ну слушай, я люблю эти цилиндрики Киббла из Оазиса. Да черт, я съедаю по одной, когда мой агент говорит мне, что я опять слишком много работаю, просто чтобы передохнуть! И они гораздо лучше, когда теплые. Честно говоря, я люблю слегка подгоревшие, чтобы получились красивые линии гриля на каждом кусочке. Вы захотите этот продукт, я обещаю.

Опция Киберруки. *Небольшая цилиндрическая печь-вертел, установленная в предплечье, размером с цилиндр Персональная Упаковка Киббла, разогревающая его до требуемой температуры, чтобы получить хрустящую корочку.* ***Требуется Киберрука***.

Ускоренный Защищенный Встр. Перс. Шредер

Цена: 100eb (Премиум) • **Установка**: Клиника
Потеря Человечности: 3 (1d6)

Секретность превыше всего, так почему вы думаете, что ваш шредер не шпионит и за вами? Вы знаете, что вероятность получить нож в спину от завистливого конкурента внутри компании не меньше, чем вероятность получить пинка от конкурирующей компании. Мой совет — немедленно становитесь настоящим параноиком, причем очень быстро.

Опция Киберруки. *Коммерческий шредер для поперечной резки, скрытый в киберруке, с внутренним резервуаром для хранения отходов.* ***Требуется Киберрука***.

Покрытие Для Спонсоров

Цена: 50eb (Ценное) • **Установка**: Солл
Потеря Человечности: 0 (НЕТ)

Вы хотите заработать немного денег? Пассивный доход, с очень минимальными трудозатратами? А может у вас есть личный бренд, и пришло время использовать его, заставить свой имидж работать на вас. Я уверен, что мы сможем выстроить задачу так, что каждый в итоге с этим согласится. В конце концов, Эджраннеры — это расслабон и мода, а бренды хотят использовать эту возможность для своих продуктов. Это взаимовыгодно. Синергия!

Вариант Киберконечности. *Киберконечность покрыта иллюстрированной рекламой. При условии, что пользователь остается на хорошем счету у его спонсора, что может включать воздержание от сомнительного поведения, участие в мероприятиях, указанных спонсором, и демонстрацию конечности без одежды (да, у них есть датчики) в течение определенного времени каждого дня, пользователь получает 20eb первого числа каждого месяца. Чаще всего, пользователь вынужден оплачивать спонсорское покрытие заранее, как часть своего контракта, но не все контракты включают этот пункт. Известны случаи, когда спонсоры пытались отобрать всю руку, если пользователь нарушал условия договора.* ***Требуется Киберрука или Кибернога, но не занимает слот опций.***

Киберимпланты, которые ты обязан купить

Киберимпланты От Мистера Амэээээйза! Купи Их Все!!!

Название	Тип	Цена	Установка	Потеря Человечности
Регулятор Голода	Внутренний Имплант	500eb (Дорогое)	Госпиталь	7 (2d6)
Киберподушка	Опция Киберруки	100eb (Премиум)	Клиника	0 (НЕТ)
Наружные Видеоэкран	Внешний Имплант	100eb (Премиум)	Госпиталь	7 (2d6)
Голопроектор Палм	Опция Киберруки	100eb (Премиум)	Клиника	2 (1d6/2 округ. вверх)
Циферблат Убийств	Стилевой Имплант	100eb (Премиум)	Молл	0 (НЕТ)
Соблазнительные Ноготочки "Вкл-Выкл"	Стилевой Имплант	100eb (Премиум)	Молл	0 (НЕТ)
Глаза Настроения	Стилевой Имплант	100eb (Премиум)	Молл	0 (НЕТ)
НеоЯзык	Внутренний Имплант	100eb (Премиум)	Госпиталь	7 (2d6)
Идеальная Киберстопа	Опция Киберноги	100eb (Премиум)	Клиника	2 (1d6/2 округ. вверх)
Персональный Разогреватель Киббла	Опция Киберруки	100eb (Премиум)	Клиника	3 (1d6)
Ускоренный Защищенный Встроенный Персональный Шредер	Опция Киберруки	100eb (Премиум)	Клиника	3 (1d6)
Покрытие для Спонсоров	Опция Киберконечности	50eb (Ценное)	Молл	0 (НЕТ)

ДАТА

Полные правила и информацию смотрите в полном описании каждого товара.

BY RICHARD BAGNALL

ПОГОДА В НАЙТ-СИТИ

С НЕБЕС ЛЬЁТ КРОВЬ

Writing and Design by J Gray and James Hutt

Editing by Mike Pondsmith • **Art Direction by** Jaye Kovach

Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray

Права защищены © 2021 автор R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk зарегестрированная товарная марка CD Projekt Red S.A. Все права защищены в соответствии с Всемирной конвенцией об авторском праве. Все ситуации, правительства и люди в этой книге вымышлены. Любое сходство, изображенное здесь без сатирического намерения, является строго случайным.

ПОГОДА В НАЙТ-СИТИ

ВАША ПОГОДА. ВАШ ВЫЗОВ.

Погода в Найт-Сити *— это инструмент, который поможет сделать вашу игру в* ***Cyberpunk RED*** *более яркой и интересной. Как он будет использоваться за вашим игровым столом, зависит только от вас. Что если ваша группа хочет придерживаться таблиц и случайным образом менять погоду каждый день, следовать всем представленным правилам? Замечательно! Действуйте. Не хотите превращать кампанию в повседневный симулятор погоды, но хотите время от времени консультироваться с "****Погодой в Найт-Сити****", чтобы изменить темп или сделать конкретную сцену более интересной? Это тоже замечательно.*

Черт возьми, если все, что вы хотите, это использовать эти правила и эти знания для вдохновения, пока делаете обычную игру, мы только поддержим вас.

Дело в том, что мы даем вам эти правила, но вы сами выбираете, что с ними делать. Используйте их так мало или так много, как вы сами хотите. Представленная погода может добавить атмосферы пейзажу и изменить то, как команда ***Cyberpunk RED*** *выполняет свою работу, но она никогда не должна мешать истории, которую вы хотите рассказать вашей группе.*

Вы сами устанавливаете погоду.

В путеводителе Досье Найт-Сити за 2020 год климат мегаполиса описывается как «умеренный». Но десятилетия изменений климата, усугубленные потоком газа и частиц в атмосферу во время 4-й корпоративной войны, сделали слово «нестабильный» лучшим прилагательным, когда речь идет о погоде в Найт Сити.

Средняя температура колеблется от +4 в зимние месяцы до +32 летом, но экстремальные температуры, опускающиеся до -1 или +43 градусов, не редкость. Густой туман с желтым оттенком, поскольку капельки воды связывают загрязняющие воздух вещества, часто окутывает город ранним утром и поздним вечером. Осадки выпадают относительно редко, в среднем годовая норма осадков составляет 480мм. В среднем в году грозы бывают два-три раза. Последний зарегистрированный снегопад был в 2022 году, вскоре после разрушения башни Арасака.

Сочетание факторов, в том числе расположение на побережье, многолетняя засуха, ядерный взрыв 2022 года, безудержное загрязнение и неблагоприятный климат вообще везде, делают Найт Сити домом для разных необычных погодных условий. Помимо кислотных дождей и инверсионного смога, характерных для многих городов, жители и гости Найт Сити также могут столкнуться с периодическими пылевыми бурями, кровавыми дождями и радиоактивным ветром. Всем, кто планирует проводить время на свежем воздухе в Найт Сити, следует подумать о приобретении средств индивидуальной защиты.

ПРОГНОЗ ПОГОДЫ

Когда дело доходит до настройки сцены, погода может быть ключевым фактором. Любой, кто смотрит фильмы, знает, что солнце светит, когда люди счастливы, а дождь идет, когда они грустят. Говоря механически, погода может оказать реальное влияние на действия, выполняемые на улице, из-за экстремальных температур, ограниченной видимости и других факторов.

Чтобы установить погоду, сделайте два броска по таблице «Погода», соответствующей внутриигровому месяцу: один раз для температуры и один раз для текущих условий. Если вы выбросили 6 для Текущих условий, дважды сделайте бросок по таблице «Странная погода», один раз для состояния и один раз для продолжительности.

Геймmастера, предпочитающие меньше случайностей и больше контроля, могут использовать таблицу в качестве руководства к тому, какой может быть температура и текущие условия в любой момент года.

"Доброе утро, Найт Сити! Сегодня будет жарко, жарко, жарко! Максимальная температура воздуха 45 градусов, так что не удивляйтесь, если увидите, что ваш местный фудтрак жарит еду на тротуаре вместо гриля! Вся эта жара должна выпарить вчерашний кровавый дождь, но если у вас нет назальных фильтров, не проводите слишком много времени на улице, потому что запах ударит по вам так же, как пьяный Корпорат за рулем оверпрайснутой роскошной въедет в пробку на перекрестке!"

— СИНОПТИК ВАККИ, МОРРО РОК РАДИО 107.3

Погода: с Декабря по Февраль

1d6	Температура	Текущие Условия
1	Холодно (около 2°C)	Ясно
2	Холодно (около 4°C)	Небольшой дождь/Слякоть
3	Холодно (около 4°C)	Пасмурно
4	Прохладно (около 10°C)	Пасмурно
5	Прохладно (около 10°C)	Сильный дождь/мокрый снег
6	Прохладно (около 15°C)	Странная Погода (перейдите к странной погоде)

Погода : с Марта по Май

1d6	Температура	Текущие Условия
1	Холодно (около 4°C)	Ясно
2	Прохладно (около 10°C)	Слабый дождь
3	Прохладно (около 10°C)	Пасмурно
4	Прохладно (около 10°C)	Слабый дождь
5	Тепло(около 15°C)	Ливень
6	Тепло (около 21°C)	Странная Погода (перейдите к странной погоде)

ДАТА

Вы встретите термин **CTP CP:R** в нескольких местах в DLC Погода Найт-Сити. Он отсылает на страницу в основной книге правил Cyberpunk RED.

Пгода: с Июня по Август

1d6	Температура	Текущие Условия
1	Тепло (около 15°C)	Слабый дождь
2	Тепло (около 21°C)	Ясно
3	Тепло (около 21°C)	Пасмурно
4	Жарко (около 27°C	Пасмурно
5	Жарко (около 27°C)	Ясно
6	Жарко (около 32°C)	Странная Погода (перейдите к странной погоде)

Погода: с Сентября по Ноябрь

1d6	Температура	Текущие Условия
1	Прохладно (около 4°C)	Небольшой дождь/Слякоть
2	Тепло(около 15°C)	Ясно
3	Тепло (около 15°C)	Пасмурно
4	Тепло (около 21°C)	Пасмурно
5	Тепло (около 21°C)	Ясно
6	Жарко (около 27°C)	Странная Погода (перейдите к странной погоде)

Странная Погода

1d10	Текущие Условия	Как Долго Это Длится?
1	Радиоактивный ураган	1d6 x 10 Минут
2	Пепельная буря	1d6 x 10 Минут
3	Наводнение	1d6 Дней
4	Кровавый дождь	1d6 Часов
5	Кислотный дождь	1d6 Часов
6	Смертоносная гроза	1d6 x 10 Минут
7	Инверсионный смог	1d6 Дней
8	Внезапное похолодание (если температура прохладная или холодная) ИЛИ Экстремальная жара (если температура теплая или жаркая)	1d6 Дней
9	Пыльная буря	1d6 x 10 Минут
10	Блекаут	1d6 Дней

ДАТА

Если ГМ захочет, он может повторить бросок по соответствующей таблице для новой погоды после окончания действия "Странная Погода" или даже во время него. Нет причин, по которым не может быть пасмурно во время наводнения или снега во время похолодания...

Попавшие в Пепельную Бурю

Крупные пожары с севера принесли пепельную бурю на юг, в Найт-Сити, и Джей Соло оказался снаружи без своей маски-противогаза. ГМ просит игрока Джея сделать проверку на Сопротивление пыткам/наркотикам СЛ13, как если бы Соло подвергся воздействию пузырька с ядом, которую Джей проваливает из-за неудачного броска 1, за которым следует бросок 9. ГМ на 2d6 выкидывает 7, урон от пузырька с ядом, и применяет непосредственно к ПЗ Джея. Джей также получает критическое повреждение от инородного предмета (но без бонусных 5 повреждений). Пока критическая травма не будет вылечена, Джей получает 5 урона в ПЗ каждый раз, когда перемещается более чем на 4 м за ход. Жаль, что в данный момент он находится в бегах от банды Бозо. Просто сегодня не день Джея.

ПРАВИЛА ПОГОДЫ

Геймастера, которые используют погоду не только для создания настроения, но и для механического воздействия на игру, могут руководствоваться следующими правилами.

Температура

Низкая Температура: температура ниже нормальных допустимых пределов для среднего человека. Любой, кто проводит большую часть дня на улице или в неотапливаемом помещении без надлежащего защитного снаряжения, получает урон по правилам экспозиции (**CP:R СТР 181**).

Прохладная / Теплая Температура: погода кажется довольно комфортной, в некоторые дни немного прохладно или душно.

Горячая Тмпература: температура поднялась до не комфортных значений. Увеличьте любой существующий штраф брони к РЕА, ЛВК и СКО на 1. Например, штраф -2 становится штрафом -3.

Условия и Погода

Кислотные Дожди: Почти все дожди, выпадающие в Найт-Сити, слабокислые, но иногда штормы приносят осадки настолько агрессивные, что могут нанести серьезный ущерб в течение нескольких часов, а не лет. За каждую полную минуту, проведенную под Кислотным дождем без защиты, броня изнашивается на 1 ОС.

Пепельная Буря: пожары в городских районах и в Пустошах не редкость в Красное Время. Иногда они горят так жарко, долго и сильно, что ветер разносит ядовитый пепел и дым по Найт-Сити. Обращайтесь с любым, кто проведет более одной минуты в пепельной буре без назальных фильтров, респиратора против смога или подобного устройства, как если бы он подвергся воздействию флакона с ядом (**CP:R СТР 355**). Они также получают критическое повреждение, поскольку пепел забивает их легкие и носовые пазухи, но не получают бонусного урона. Это критическое повреждение нельзя вылечить, пока пациент не покинет Пепельную Бурю. Также мастера могут по своему усмотрению применять штраф -2 к любой соответствующей проверке навыка, включая проверки внимательности на зрение, и проверки дальней атаки, чтобы попасть в цель на расстоянии.

Блекаут: хоть это и не метеорологическое явление, потеря питания, доступа к Городской СЕТи и узлам связи часто происходит из-за экстремальной погодной активности. Мастер может определить, где произошел сбой (1d10 кварталов или соседних зон с центром в текущем местоположении команды, если хотите определить случайным образом). На время сбоя в любом здании в этом районе без генератора не будет электричества, а агенты не смогут совершать звонки или подключаться к Дата Пулам.

Кровавый Дождь: последствие 4-й корпоративной войны. Кровавый дождь представляет собой жирную, розовато-красную форму осадков, которые, как известно, несут различные едкие вещества, токсины и радиоактивные частицы. Бросьте 1d6. От 1 до 3: Кровавый Дождь действует так же, как Кислотный Дождь, хотя пахнет намного хуже. От 4 до 6: раз в минуту относитесь к любому, кто подвергся воздействию Кровавого дождя без защиты, как если бы ему ввели ему дозу биотоксина (**CP:R СТР 355**). Также мастера могут по своему усмотрению применить штраф -1 к любой соответствующей проверке навыка, включая проверки Внимательности на зрение, и проверки дальней атаки, чтобы попасть в цель на расстоянии.

Внезапное Похолодание: погода стала невероятно холодной, опустившись ниже нуля. Это отменяет любой бросок, сделанный для температуры на таблице погоды. Применяются правила экспозиции (**CP:R СТР 181**). Кроме того, везде образуется наледь, что делает условия опасными. Мастер может по своему усмотрению применить штраф -2 к любой соответствующей проверке навыка подвижности, сделанного на ледяной поверхности.

Смертельная Гроза: хоть грозы в Найт-Сити редкость, когда они случаются, они становятся невероятно разрушительными. Один раз в десять минут во время шторма мастер должен бросить 1d6. От 1 до 3 молния бьет далеко. При баллах от 4 до 6 молния попадает на самое высокое близлежащее сооружение или природный объект. Если поблизости нет такого сооружения или природного объекта, он поражает либо самого высокого Персонажа, либо Персонажа, держащего двуручное металлическое оружие. Если пораженный Персонаж касается другого Персонажа (например, держа его в Захвате), они оба получают разряд. Любой пораженный молнией получает 6d6 урона своему телу, и удар молнии считается светошумовой гранатой (**CP:R СТР 346**), направленной в пораженного Персонажа. Также мастера могут по своему усмотрению применять штраф -2 к любой соответствующей проверке навыка, включая проверки Внимательности на зрение, и проверки дальней атаки, чтобы попасть в цель на расстоянии.

Пыльная Буря: засуха в Северной Калифорнии длится по крайней мере с 2020-х годов, превратив большую часть земли за пределами Найт-Сити в пустыню, известную как Пустоши. Сильные ветры время от времени поднимают частицы пыли и мусора и сдувают их в город. Любой, кто проводит более пяти минут в пыльной буре без носовых фильтров, маски-противогаза или аналогичного устройства, получает критическое повреждение, поскольку пыль забивает его легкие и носовые пазухи, хотя они не получают бонусного урона. Это критическое повреждение нельзя вылечить, пока пациент не покинет Пылевую Бурю. Мастера могут, по своему усмотрению, применить штраф -2 к любой соответствующей проверке навыка, включая проверки Внимательности на зрение, и проверки дальней атаки, чтобы поразить цель на расстоянии.

Наводнение: ядерный взрыв, разрушивший башню Арасака в 2022 году, также дестабилизировал насыпь, на которой построена большая часть Найт-Сити. Ремонт делается уже много лет, но иногда океанская вода просачивается сквозь трещины и затапливает часть города. На уровне улицы уровень воды редко поднимается выше, чем на несколько сантиметров, что делает это скорее неприятностью, чем реальной проблемой. Под землей наводнение может заполнить подвалы и тоннели. При переходе через глубоко затопленную местность используются правила из раздела «Другие Формы Передвижения» (**CP:R СТР 169**).

Экстремальная Жара: благодаря изменению климата температура в Найт-Сити все чаще и чаще поднимается до 40 – 45°C. Это отменяет любой бросок, сделанный для температуры на таблице погоды. В такой гнетущей жаре те, кто носит громоздкое снаряжение, такое как тяжелый бронекостюм, могут ужасно страдать от изнурения. Применяются правила экспозиции (**CP:R СТР181**). Увеличьте любой существующий штраф брони к РЕА, ЛВК и СКО на 2. Например, штраф -2 становится штрафом -4.

Сильный Дождь / Мокрый Снег: сильный дождь (или мокрый снег в холодную погоду) не только делает поверхности скользкой, но и ухудшает видимость. Мастера могут, по своему усмотрению, применить штраф -2 к любой соответствующей проверке навыка, включая проверки Внимательности на зрение, и проверки дальней атаки, чтобы попасть в цель на расстоянии.

Инверсионный Смог: несмотря на переход с бензина на CHOOH2, смог «густой, как гороховый суп» остается проблемой Найт-Сити из-за не требовательных правил, регулярных пожаров и выбросов промышленных химикатов в атмосферу. Обращайся с любым, кто проводит более одной минуты в инверсионном смоге без назальных фильтров, маски-противогаза или подобного устройства, как если бы он подвергся воздействию флакона с ядом (**CP:R СТР 355**). Мастера могут по своему усмотрению применять штраф -4 к любой соответствующей проверке навыка, включая проверки восприятия на зрение, и проверки дальней атаки, чтобы попасть в цель на расстоянии.

Небольшой Дождь / Слякоть: классика киберпанка, легкий дождь (или мокрый снег в холодную погоду) не ухудшает видимость, но может сделать поверхность скользкой. ГМ может по своему усмотрению применить штраф -1 к любой соответствующей Проверке Навыков, например, к Проверке Атлетики, чтобы перелезть через скользкий забор, или к Проверке Вождения, чтобы выполнить маневр на мокрой дороге.

Радиоактивный Ураган: хорошие новости? Зона Поражения не так радиоактивна, как раньше. Плохие новости? Она все еще радиоактивна. Сильные ветры время от времени разносят радиоактивные частицы в другие части Найт-Сити. Любой, кто подвергается воздействию радиоактивных ветров и не защищен радиационным костюмом или подобным предметом, рассматривается как подвергшийся воздействию радиации высокого уровня (**CP:R СТР 181**). Радиоактивный порыв ветра начинается по усмотрению Мастера и длится 1d6 Раундов.

ДАТА

В некоторых общественных местах, таких как штаб-квартиры корпораций или элитные ночные клубы, рядом со входом есть станции для мытья/сушки, чтобы удалить с вашего лица токсичные вещества.

НОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Люди с начала времён изобретали приспособления для защиты от воздействия погоды, и это не изменилось и сейчас, когда человечество катится в темное будущее.

В дополнение к назальным фильтрам, маскам-противогазам и антирадиационным костюмам, доступным в своде основных правил Cyberpunk RED, следующие вещи могут помочь сообразительному эджранеру сразиться с яростью сатушки-природы

Предмет	Цена
Тёплая подкладка для куртки	500eb (Дорогое)
Охлаждающая подкладка для куртки	500eb (Дорогое)
Тактический зонт Милитех	1,000eb (Очень Дорогое)
Зонт	10eb (Дешевка)
Водостойкая Подкладка для Куртки	500eb (Дорогое)

Тёплая подкладка для куртки: подкладка из изоляционного материала, которую можно применить к существующей куртке (**CP:R СТР 356**). Защищает от экстремально низких температур. Подкладка считается подходящей экипировкой при игре по правилами экспозиции (**CP:R СТР 181**).

Охлаждающая подкладка для куртки: подкладка, которую можно добавить к существующей куртке (**CP:R СТР 356**), впитывает пот и отводит тепло с помощью маломощной канальной вентиляционной системы. Она защищает от очень высоких температур. Подкладка считается подходящим снаряжением при игре по правилами экспозиции (**CP:R СТР 181**) и снижает дополнительный штраф к броне из-за высоких температур или экстремальной жары на 1.

Тактический Зонт Милитех: часть линейки "Вооруженный Директор" от Милитех. Тактический зонт идеально подходит для тех, кто хочет превосходно выглядеть. Без ущерба для защиты, обещанной им Конституцией. Тактический Зонт от Милитех защищает от кислоты и кровавого дождя, как и обычный зонт, но представляет собой два оружия в одном: экзотическое тяжелое оружие ближнего боя отличного качества и экзотический тяжелый пистолет низкого качества, который можно заряжать как базовыми, так и нестандартными боеприпасами. Обойма Тактического Зонта от Милитех вмещает две пули и требует перезарядки, как обычный тяжелый пистолет.

Зонт: любой зонт, продаваемый в Найт-Сити, предназначен для минимизации последствий дождливой погоды. Нахождение под зонтом сводит на нет эффекты повреждения брони Кислотным Дождем и дает владельцу +2 к проверкам навыка сопротивления пыткам/наркотикам для устранения штрафов от эффекта Кровавого Дождя. Он также делает вас практически сухим. Бывает разных цветов и форм. Рука, держащая зонт, не может держать ничего другого.

Водостойкая Подкладка Для Куртки: подкладка, обработанная специальными химикатами, которую можно вставить в существующую куртку (**CP:R СТР 356**). Она защищает от некоторых погодных условий. Водойстойка подкладка для куртки сводит на нет эффекты, повреждающие броню, от кислотного дождя и дает владельцу +2 к проверкам навыка сопротивления пыткам/наркотикам для устранения штрафов от эффекта Кровавого Дождя. Несмотря на название, эта подкладка куртки не позволит вам выйти сухим из водоёма.

"Несколько недель назад свет моих очей, Рэнди К, заметил пару весёлых ребят возле нашего дома. Шел дождь, и они прижались друг к другу под черным зонтом. Рэнди кивнул в их сторону и сказал: "Что-то будет". Я спросила, с чего он это взял. По их одежде. Все яркие и счастливые, как в поп звёзды из Азии, но зонтик? Тактический от Милитех. Они нравятся директорам корпораций "потому что отлично сочетаются с костюмом". Десять минут спустя всё перевернулось с ног на голову. Ударная группа Континентал Брендс прибыла, чтобы нанести удар по нашей местной тошниловке. Рэнди это понял своим чувством моды? Ожидаемо".

— БЕЙБИФЕЙС К

ДАТА

Для получения информации об оружии плохого и отличного качества см. **CP:R СТР 342**.

BY VINCENT LEFEVRE

СБОР ОБЛОМКОВ НАЙТ-СИТИ

НОВЫЙ ВИД РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Writing and Design by J Gray and James Hutt • **Line Development by** Mike Pondsmith

Editing by Mike Pondsmith • **Art Direction by** Jaye Kovach

Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray

Copyright © 2022 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention. All situations, governments, and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.

Суета в трёх частях

ДАТА

3-Пийс — фиксер/журналист, которая сделала себе имя, организовав техников и предоставив базовые услуги своему району после 4-й корпоративной войны.

В наши дни она делит свое время между своим каналом (названным Суета с 3-Пийс) и помощью в управлении баром "Короткое замыкание" со своим мужем Брэйном и их дочерью Баг.

Если вы живете в Найт-Сити и не продали свою душу корпам, скорее всего, вы ищете способы сохранить крышу над головой, еду на тарелке и эти сладкие-сладкие булочки в кармане.

Что ж, я 3-Пийс (3-Части), и я здесь, чтобы показать вам нашу современную экономику, обеспечить вас жильем, пищей и возможностью не умереть в Красное время. Все это часть небольшого предприятия под названием...

Суета вместе с 3-Пийс!

И если вы хотите помочь мне с жильем, пищей и жизнью, пожалуйста, подпишитесь на этот канал и посмотрите это видео до конца. Алгоритмы Зиккурат требуют полных просмотров, чтобы мой видео получилл высокую оценку.

Сегодня в Суете с 3-Писом я расскажу вам о теме, близкой и дорогой моему сердцу: Спасение.

Что собирать ?

Концепция сбора довольно проста. Вы идете в район, полный разрушенний, сортируете мусор и вытаскиваете сокровища, чтобы использовать или продать их.

Иногда эти сокровища — куски и детали, подлежащие переработке, например медная проводка, платы и хлам. Либо вы найдете сломанный хабар, который с помощью небольших манипуляций превратится в полностью пригодное для использования снаряжение.

Кстати, если вы находите, нуждающееся в ремонте, не стесняйтесь тащить его в «Короткое замыкание» в Маленькой Европе. Это бар, которым я управляю со своим мужем, Брэйном, и я обещаю вам, что у нас есть все инструменты, которые вам нужны, чтобы превратить этот мусор в сокровище. И, если вы упомянете код, который появится на экране в конце этого видео, мы даже подарим вам бесплатный напиток!

Экипировка для сбора

Чтобы заняться сбром, вам понадобится несколько вещей. Во-первых, вам нужны знания. Вы должны знать, что стоит забрать, а что следует оставить гнить в канаве.

Я рекомендую тусоваться в Коротком Замыкании и болтать с завсегдатаями. От них вы получите много дельных советов по теме.

Во-вторых, вам понадобятся инструменты. Ничего особенного. Обычно достаточно стандартного инструментария. Ну и вам понадобится как-то перетащить все, что вы соберет со свалки. Мужество и оружие тоже не помешают. Имейте в виду. сбор — не самое простое и безопасное занятие. Это может быть чертовски опасно.

Опасности сбора

О каких опасностях речь? Когда вы занимаетесь сбором, вас обычно пытаются убить две разные опасности: окружающая среда и люди.

▶ Окружающая среда ◀

Обычно вы не занимаетесь сборомв уютных и безопасных зонах, охраняемых законниками. Вы идете в места, полные мусора и развалин. Там достаточно ржавого металла, токсичной плесени и гнили, для заражения всех ран, которые вы получите. Всегда может случиться обвал, поэтому вы не знаете, когда ваш шаг обрушит на вас здание или отправит вас кувыркаться сквозь пол. Нередки случаи, когда зона радиоактивна, заполнена токсичными и/или взрывоопасными газами или затоплена загрязненной CHOOH2 и, следовательно, легковоспламеняющейся сточной жидкостью.

Другими словами, когда вы на сборе, всё хочет вас убить. Иди подготовленным. Радиационные костюмы. Дыхательные маски. Веревка. Пистолет-кошка. Фонарики. Знайте куда идёте и подготавливайте снаряжение заранее.

▶ Люди ◀

Даже в самых враждебных и бесплодных частях Найт Сити вы не будете одиноки. Куда бы вы ни шли, вы рискуете столкнуться с чем-то или кем-то, вооруженным до зубов и недовольным вашим присутствием. Например, в зонах боевых действий ваше место сбора может находиться на территории какой-то банды. Вы должны либо заключить с ними договориться, прокрасться мимо, либо пробиться внутрь и/или выйти. В Горячей зоне вы можете иметь дело с бандитами, которые заблудились, пытаясь добраться до Тотентанца, или мусорщиками. Многие из нас живут на грани, но мусорщики конкретно отбитые. Они живут ПОД краем, сидя на кортахв руинах, лутаясь почти двадцать 24/7 только для того, чтобы выживать из последних сил. С некоторыми вы сможете справиться. Договориться. У других территориальный инстинкт преобладает над остальными, они нападают на всё и вся, что попадает на их территорию.

Наконец, если вы занимаетесь сбором мусора, формально принадлежащем компании, например на свалке, вы можете столкнуться с двумя самыми отвратительными бандами: корпоратами и NCPD. Нет ничего хуже, чем вооруженный ублюдок, который думает, что у него есть моральное превосходство и юридическая защита, чтобы сделать с вами все, что он захочет.

Места для Сбора

Говоря об опасностях, с которыми вы столкнетесь, я упомянула некоторые конкретные места. И скорее всего, у вас уже есть несколько идей, но вот конкретика по местам утилизации в Найт Сити.

▶ Горячая зона ◀

Та большая, примерно круглая куча обломков в цетре города. Раньше это был деловой район Корп Плаза. Теперь это не что иное, как руины. Каждый год городская хунта занимается собирательство все больше на окраинах Горячей зоны, разрушая старое, чтобы построить новое, но глубоко внутри все еще есть много старых, сломанных технологий и спрятанных сокровищ. Просто будьте осторожны с мусорщиками и радиоактивными точками.

▶ Зоны боевых действий ◀

Прямо сейчас есть 4 области Найт Сити, которые люди считают зонами боевых действий: Южный Найт Сити, Старая зона боевых действий, Старый Джапантаун и Маленький Китай. Эти районы, как правило, представляют собой смесь полужилых кварталов и старых , гниющих зданий. Большая часть хороших вещей уже разобрана жителями, торговцами барахлом и бандами, но всё еще можно что-то найти.

▶ Свалки ◀

Сегодня Найт-Сити постоянно перстраивается. Старые здания сносят. Новые возваодят. Весь сносимый хлам должен куда-то деваться. И это

свалки. Теоретически, всё это перерабатывается и используется повторно, но переработка требует времени, усилий и труда, поэтому она всегда отстает от графика. Другими словами, эти свалки полны сокровищ, достойных разграбления.

Просто будте осторожны. Корпы странные. Даже если они не собираются использовать вещь, которая технически принадлежит им, они все равно будут пытаться вас убить, чтобы защитить ее. Пока корпорация владеет чем-то , вы не можете это получить. И любые присутствующие силы охраны сначала выстрелят, а потом скинут ваше тело в яму посреди свалки.

▶ Внешний периметр ◀

Отправляйтесь на окраину города или в Бесплодные земли, и вы найдете полные места, полные призраков цивилизации. Маленькие города. Станции обслуживания. Заброшенные мотели. Фабрики. На Бесплодных землях вы найдете ничего, кроме перекати-поле и высохшей, потрескавшейся земли. Однако есть много мест, в которых еще можно что-то найти. Там вы не столкнетесь с бандами. Вместо них вы, вероятно, столкнетесь с кочевниками.

Хорошие новости — кочевники избирательно относятся к вещам, которые они собирают. Каждый фунт, в их автомобилях, снижает их затраты на топливо, поэтому они берут только необходимое. Значит вы можете торговаться с ними. Если вы не берете то, что им нужно, они вас не трогают.

Выводы

Теперь вы знаете, что такое утилизация, что нужно, опасности и места. Всё зависит от вас. Я рекомендую начинать с малого — учиться и развиваться по ходу дела. Сбор — это ремесло, и, как и все ремесла, оно требует практики и опыта. Однако, как только освоитесь, Сбор может стать отличным способом заработать немного дополнительных эдди и получить снаряжение, которое вы не нашли бы на рынке.

Спасибо, что досмотрели до конца этого видео. Хотите знать, что будет дальше в Суете с 3-Пийс? Вот подсказка: капуста!

И помните, что Корокое Замыкание — это то место, где нужно побывать в Маленькой Европе, если вы увлекаетесь технологиями или снетраннингом . Покажите бармену этот код: ЗПСУЕТА и вы получите бесплатный напиток при посещении!

До следующего раза, постарайтесь не разориться на улицах Найт-Сити.

ПРАВИЛА СБОРА

Если у вас есть время, вы можете попытаться раздобыть снаряжение, которое можно использовать или продать. Попытка сбора занимает неделю и не может быть предпринята, если вы выполняете другую деятельность в (например, лечение или халтурки).

Шаг 1: Определите Категорию

Вы собираете, либо ищете что-то конкретное, либо готовы взять все, что сможете унести. Если вы ищете определенную категорию товаров, переходите к шагу 2. Если вы готовы взять все, что сможете найти, сделайте бросок по таблице «Категории утильсырья» ниже, чтобы определить тип товаров, которые вы обнаружите в этом путешествии.

▶ Категории утильсырья

1d6	Категории утильсырья
1	Киберснаряжение
2	Оружие
3	*Стандартное сноряжение*
4	*Стандартное сноряжение*
5	Броня
6	Кибердеки и програмы

ЭТОТ ЭПИЗОДСУЕТЫ С 3-ПИЙС БЫЛ ЗАПИСАН ПЕРЕД ЖИВОЙ ПУБЛИКОЙ В СУТДИИ. СНИМАЛА МОЯ ДОЧЬ НА ГЛАЗНОЙ ИМПЛАНТ МОЕЙ ДОЧЕРИ, КОТОРАЯ ВСЁ ВРЕМЯ ХИХИКАЛА.

ОКАЗЫВАЕТСЯ, ОНА НАДЕЛА НА МЕНЯ ФИЛЬТР С ГОЛОВОЙ ЗОЛОТОЙ РЫБКИ ПОКА ВЕЛАСЬ СЪЁМКА ...

ПРИШЛОСЬ ВСЁ ПЕРЕСНИМАТЬ!

— 3-ПИЙС

ИЗ СПЕЦИАЛЬНОГО ВЫПУСКА ВОПРОСОВ И ОТВЕТОВ 3-ПИЙС

Шаг 2: Совершить проверку

Пройдите проверку основных технических навыков, чтобы определить ценность найденного вами трофея. Чем выше проверка, тем лучше улов. **СЛ** меняется в зависимости от того, ищете ли вы определенную категорию товаров или берете все, что нашли. Если вы выбросили Критический провал (1 на 1d10), перейдите к шагу 2а.

Стоимость хлама

Цена	СЛ	Конкретная категория
10eb	СЛ 9	СЛ 13
20eb	СЛ 13	СЛ 15
50eb	СЛ 15	СЛ 17
100eb	СЛ 17	СЛ 21
500eb	СЛ 24	СЛ 29
1000eb	СЛ 29	НЕТ

Шаг 2а: Крит. провал

Если вы выкинули Критический провал в Проверке технических навыков при сборе, вы не только не смогли ничего найти, но и столкнулись с опасностью. Сделайте бросок по «Опасности», чтобы определить, что случилось.

Опасности

(1d6)	Что случилось?
1	Над вами рухнула конструкция. Получите урон 6d6 (- ОС брони). И получаете критическую травму. Сделайте бросок по таблице Критические повреждения тело, чтобы определить, какие именно.
2	Вы попадаете в перестрелку. Получите урон 6d6 (- ОС брони).
3	Вы подвергаетесь воздействию высокого уровня радиации в течение 1d10 раундов. Радиационный костюмблокирует эффект.
4	Вы падаете со скоростью 30 м после того, кок под вами обрушилс пол, получая урон 6d6 (-ОС брони), зо исключением, если у вас есть рука-крюк или пистолет-крюк и вы можете ухватиться зо крой.
5	Вы подвергаетесь воздействию ядовитого гозо (воздействие биотоксино но 1 раунд). Противогаз или подача кислорода блокируют эффект.
6	Вы касаетесь провода под напряжением и получаете удар током но 1 раунд.

Шаг 3: Профит!!

После того, как вы закончили сбор выберите что-то из соответствующей категории, стоимость которых соответствует стоимости трофея. Любая «лишняя» стоимость теряется. Товары, которые вы выбираете, — это настоящие вещи, найденные во время путешествия. Предметы считаются уничтоженными и не функционируют, но их можно починить с помощью соответствующего **ТЕХ** навыка.

Пример: Торч, техник, решает провести неделю за сбором. Торч не ищет ничего конкретного, поэтому игрок делает бросок по таблице Категорий Утильсырья и получает 3. Торч найдет Стандартное снаряжение. Игрок Торча проходит проверку базовых технических навыков, и в сумме получает 25. Это превосходит СЛ 24, необходимый для находки в 500eb. Игрок Торча решает, что он нашел:

- ***Компьютер*** *(50eb)*
- ***Радио сканер / Музыкальный проигрыватель*** *(50eb)*
- ***Агент*** *(100eb)*
- ***Аудиорекордер*** *(100eb)*
- ***Пистолет-крюк*** *(100eb)*
- ***Видео камеру*** *(100eb)*

Инфо

Разрушенный предмет не работает. Сломанное ружье не может стрелять. Уничтоженный техсканер не может сканировать. Разрушенные предметы можно полностью отремонтировать с помощью технического навыка. Или временно отремонтированы с помощью Полевой Экспертизы. Броня с 0 ОС и техника с 0 ПЗТ считаются разурешенными.

Если предмет был уничтожен без возможности ремонта, его нельзя ни починить с помощью технических навыков, ни временно починить с помощью полевой экспертизы.

BY NEIL BRANQUINHO

ЦИФРОВЫЕ ЗНАКОМСТВА В ТЁМНОМ БУДУЩЕМ

Writing and Design by James Hutt and J Gray

Editing by J Gray • **Art Direction by** Jaye Kovach

Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray

Права защищены © 2022 автор R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk зарегестрированная товарная марка CD Projekt Red S.A. Все права защищены в соответствии с Всемирной конвенцией об авторском праве. Все ситуации, правительства и люди в этой книге вымышлены. Любое сходство, изображенное здесь без сатирического намерения, является строго случайным.

ПАТЧ ДЛЯ ЗНАКОМСТВ? ЧТО ЭТО?

ДАТА

CP:R отсылает к основной книге правил ***Cyberpunk RED***.

Перечисленные места взяты либо из основной книги правил ***Cyberpunk RED***, либо из DLC Грузовые контейнеры и Кубические Отели, доступного бесплатно на сайте RTG.

В этом руководстве вы найдете систему, созданную специально для первых свиданий в Найт-Сити для ***Cyberpunk RED***! Свидание — это ролевой инструмент и генератор второстепенных NPC в одном месте. Вы можете играть в свидания за столом, чтобы отдохнуть от последствий выживания в Темном будущем, или работать с ним между сессиями, чтобы добавить немного остроты в жизнь персонажа!

ПОЧЕМУ Я ДОЛЖЕН ПОЗВОЛИТЬ ИГРОКАМ ХОДИТЬ НА СВИДАНИЯ?

Уважаемый геймастер, у вас закончились отношения и истории, на которые можно сослаться из жизненных путей ваших игроков во время генерации персонажей? Что ж, возможно, пришло время завязать новые! Путь свиданий также дает возможность персонажам, у которых нет ни друзей, ни врагов, стать более связанными с миром через потенциальную вторую половинку (или ужасное свидание!). Не волнуйтесь, Патч Знакомств не сломает вашу игру. Для опытного Геймастера, как вы, то, что у персонажей игроков появилось больше союзников (или, по крайней мере, знакомых!), означает, что у них появилось больше врагов из соперников и больше потенциальных крючков для приключений, которые вы можете использовать для создания еще большего веселья за вашим игровым столом.

Желаю удачи в знакомствах,
Джеймс Хатт
Мэр Баланс-Тауна

ПАТЧ ДЛЯ ЗНАКОМСТВ

Вы Нашли Пару!

▶ Ключевые Слова ◀

Какие два ключевых слова использовал ваш собеседник, чтобы описать себя в профиле? Бросьте 1d100 дважды.

1d100	Ключевое Слово
1-2	Очаровательный
3-4	Авантюрный
5-6	Ласковый
7-8	Амбициозный
9-10	Спортсмен
11-12	Пышка
13-14	Храбрый
15-16	Заботливый
17-18	Очаровательный
19-20	Готовлю Сам
21-22	Отважный
23-24	Креативный
25-26	Убуханый
27-28	Elflines Online
29-30	Корпорат
31-32	Рыбак
33-34	Фиксер
35-36	Гурман
37-38	Веселый
39-40	Садовод
41-42	Работяга
43-44	Турист
45-46	Надеющийся
47-48	Охотник
49-50	Независимый

1d100	Ключевое Слово
51-52	Проницательный
53-54	Умный
55-56	Законник
57-58	Любящий
59-60	Преданный
61-62	Медиа
63-64	Медтехник
65-66	Скоромняга
67-68	Нетраннер
69-70	Кочевник
71-72	Оптимист
73-74	Страстный
75-76	Пациент
77-78	Фитоняшка
79-80	Тихий
81-82	Рациональный
83-84	Уважительный
85-86	Рокербой
87-88	Бегун
89-90	Соло
91-92	Спонтанный
93-94	Спорт
95-96	Настольные ролевые игры
97-98	Техник
99-100	Виртуоз

ДАТА

Гейммастера, не стесняйтесь изменять, добавлять или удалять ключевые слова по своему усмотрению, чтобы лучше соответствовать вашей истории.

ДАТА

Гарден от Зиккурата — крупнейшая платформа для общения в Дата Пулах Найт-Сити

Гарден Знакомства является последним апдейтом в линейке. После создания своего профиля вы можете просматривать другие профили с помощью алгоритмов Зиккурат для поиска пары или позволить другим пользователям выбрать вас из толпы!

Больше о Зиккурат СМ CP:R 290.

Теперь дайте вашей Паре имя! Больше вы ничего не знаете. Для этого и существует первое свидание! [Перейти к "Где ваше свидание?"]

▶ Где Ваше Свидание? ◀

Бросьте Чет или Нечет, затем 1d10, чтобы узнать место вашего Свидания!

ДАТА

Подробную информацию об этих районах Найт-Сити вы найдете в основной книге правил. См. CP:R СТР 295.

ЧЕТНОЕ

1d10	Локация
1	Военная База Сев. Калифорнии (СТР 4)
2	Застройка Уотсон (СТР 5)
3	Новый Вестбрук (СТР 5)
4	Морро Рок (СТР 5)
5	Зона Корпораций (СТР 6)
6	Индустриальная Зона Хэйвуда (СТР 6)
7	Хэйвуд (Санто-Доминго) (СТР 6)
8	Ранчо Коронадо (СТР 7)
9	Окраины (СТР 7)
10	Периметр Пустошей (СТР 7)

НЕЧЕТНОЕ

1d10	Локация
1	Маленькая Европа (СТР 8)
2	Аппер Марина (СТР 8)
3	Университетский Район (СТР 8)
4	Маленький Китай (СТР 9)
5	Старый Джапантаун (СТР 9)
6	Глен (СТР 9)
7	Старая Боевая Зона (СТР 10)
8	Южный Найт-Сити (СТР 10)
9	Зона Поражения (СТРА 10)
10	Курорт Пасифика (СТР 11)

[Перейти к "Какое у вас свидание?"]

Какое у Вас Свидание?

Разные места в Найт-Сити предлагают разные свидания! Бросайте кубик на соответствующую таблицу, чтобы определить, каким будет Свидание!

▶ Свидание на Военной Базе Сев. Калифорнии ◀

Ваш спутник, вероятно, связан с Милитехом. Бросьте 1d6.

1d6	Свидание
1	Сбросьте напряжение от первого свидания на стрельбище.
2	Что-то о занятиях с верёвками? Звучит интересно.
3	Судя по всему, еда на базе очень хорошая.
4	Вместе смотрите тренировку в реальном времени.
5	Сходите на фильм в кинотеатр базы.
6	Возьмите свою пару для самой убойной игры в пейнтбол на вашей памяти.

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

▶ Свидание в Застройке Уотсон ◀

Ваш спутник может быть связан с компанией Петрохем или СовОил. Бросьте 1d6.

1d6	Свидание
1	Вечеринка в незаконченном холле строящейся мега-башни.
2	Познавательное свидание в Музее Петрохем или СовОйл.
3	Корпоративный обед-пикник в парке рядом с Уотсон Централ Кублайф.
4	Свидание в стиле Изакая в районе Кабуки.
5	Это сюрприз! Он встретит вас у входа в Уотсонский монорельс повышенной безопасности.
6	Посетите демонстрацию, организованную местным рокербоем Люциусом Райном.

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

▶ Свидание в Новом Вестбруке ◀

Ваш партнёр может быть связан с Роклин Аугментикс или Нетворк 54. Бросьте 1d6.

1d6	Свидание
1	Станьте частью живой аудитории на шоу Network 54.
2	Примите участие в забеге на Ногах Скейтах возле пожарной части Найт-Сити №1.
3	Гала-вечер, организованный компанией Роклин Аугментикс в своем кампусе.
4	Скалолазание на склоне под офисами ВорлдСат.
5	Поймайте неуловимый грузовик с едой в этом районе.
6	Выпивайте напитки в баре Корпоративного класса.

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

▶ Свидание на Морро Рок ◀

Вам нужно успеть на паром! Бросьте 1d6.

1d6	Свидание
1	Посмотрите испытание гигантских стальных дверей Орбитального Ускорителя Массы.
2	Идеальное место для наблюдения за фейерверком.
3	Свидание за обедом в кафетерии для сотрудников Ускорителя Массы Орбитал Аир.
4	Он сказал, что у него есть лодка, причаленная к Морро Рок.
5	Двойное свидание с кем-то из его семьи.
6	Места у арены на боях в яме, проводимых под землей на строй. площадке Ускорителя.

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

DATA

Need inspiration or new ideas for bars, clubs, and restaurants? Check out the *20 Hotspots in Night City* list, located in the ***Cyberpunk RED Data Pack.***

▶ Свидание в Корпоративной Зоне ◀

Ваш спутник заряжен. Быть может, корпорат на высокой должности. Бросьте 1d6.

1d6	Свидание
1	Кто-нибудь играет в гольф?
2	Хотите поиграть в теннис на настоящем травяном корте?
3	Бранч в любимом месте вашего Партнёра.
4	Вечеринка у бассейна в МакОсобняке Бивервилля.
5	Выпили в бизнес-зале загородного клуба.
6	Маскарадная вечеринка в особняке недавно умершего Исполнительного Директора.

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

▶ Свидание в Индустриальной Зоне Хэйвуда ◀

Ваш спутник может быть связан с Жирафой. Бросьте 1d6.

1d6	Свидание
1	Он хочет показать вам свое последнее произведение городского искусства.
2	Лазертаг в офисном парке Жирафы.
3	Кто-то сварил штабель грузовых контейнеров и превратил его в винный погребок.
4	Концерт индустриальной музыки в промышленной зоне.
5	Есть одно очень хорошее место, где я всегда ем терияки.
6	Испытайте на себе кровавую бойню беспилотников. Ох, бедные GRAF3...

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

▶ Свидание в Хэйвуде (Санто-Доминго) ◀

Скорее всего, у вашего спутника есть друзья-кочевники. Бросьте 1d6.

1d6	Свидание
1	Приближается уличный фестиваль, и все собираются на него.
2	Давайте напьемся Смеша в Металшторме.
3	Альдекальдо устраивает барбекю.
4	Хотите поучаствовать вместе в гонках на шоссейных байках?
5	Моя бабушка готовит лучший моле поблано.
6	Сегодня вечером в Ист Карго Виладж состоится вечеринка.

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

▶ Свидание в Ранчо Коронадо ◀

Ваш спутник может быть корпоративным сотрудником среднего и низкого уровня. Бросьте 1d6.

1d6	Свидание
1	Свидание за завтраком в блинной.
2	Познакомьтесь со мной и моей абсолютно реальной собакой в парке.
3	Давай выпьем в моем местном пабе.
4	Свидание с маникюршей на соседнем рынке.
5	Вы когда-нибудь раньше участвовали в реальных Ролевых Играх?
6	Жареные сосиски на корпоративном празднике.

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

▶ Свидание на окраинах ◀

Ваш спутник наверняка кочевник! *Бросьте 1d6.*

1d6	Свидание
1	Пойдемте в поход!
2	Семья разрешила мне взять наш гирокоптер.
3	Собирать грибы — это весело, обещаю!
4	Вы когда-нибудь пробовали стрелять из лука?
5	Поехали на внедорожниках в пустоши!
6	Ваш спутник говорит, что знает, где найти секретный водопад.

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

▶ Свидание за Периметром Пустошей ◀

Ваш спутник, скорее всего, Восстановитель! Бросьте 1d6.

1d6	Свидание
1	Боулинг в заброшенном здании.
2	Давайте займемся городским спелеотуризмом.
3	Несколько моих друзей собирались совместный в поход, не хочешь с нами?
4	Мы нашли несколько старых фейерверков. Хотите пострелять по брошенным машинам?
5	Давай поедим тако в грузовике моего друга.
6	Встретимся в ночной закусочной.

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

▶ Свидание в Маленькой Европе ◀

Ваш спутник может быть связан с Континентал Брендс или Дэнджер Гал. Бросьте 1d6.

1d6	Свидание
1	Посетите занятие "Приготовление еды с киблом" в мегамаркете "Оазис".
2	Помолитесь вместе с ним в церкви Святых Ангелов.
3	Проведите бурную ночь в "Коротком замыкании".
4	Участвуйте в гонках на розовых картингах в офисе Дэнджер Гал.
5	Насладитесь прекрасным итальянским ужином.
6	Бокал вина с видом на Найт-Сити из лаунджа на крыше отеля Камден Корт.

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

▶ Свидание в Аппер Марине ◀

Ваш спутник может быть связан с Зиккуратом. Бросьте 1d6.

1d6	Свидание
1	Сходите на игру на стадионе Поле МакКартни.
2	Возьмите напрокат гидроцикл и наслаждайтесь бухтой.
3	Посетите пресс-конференцию/показ мод, организованный Зиккуратом.
4	Попробуйте Джонни Сильверхенда в Посмертии.
5	Проведите день, катаясь на трамвае и будучи туристом. Он не сломается. Возможно.
6	На рыбалку!

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

▶ Свидание в Университетском Районе ◀

Ваш спутник может работать или учиться в Университете Найт-Сити или быть как-то связан с Биотехникой. *Бросьте 1d6.*

1d6	Свидание
1	Дикая вечеринка за пределами кампуса, в грузовом доке университета.
2	Как насчет очаровательной прогулки по Озерному парку?
3	Посетите музей животных Биотехника в единственном геодезическом "зелёном-здании".
4	Ваш спутник хочет показать вам свой новый исследовательский проект.
5	Соревнование по поеданию. Справитесь ли вы с Мега Кибблдогом и выиграть футболку?
6	Посетите концерт, проводимый музыкальным кафедрой университета.

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

▶ Свидание в Маленьком Китае ◀

Это боевая зона! Приходите во всеоружии! Бросьте 1d6.

1d6	Свидание
1	Выпиваете в "Потерной Надежде".
2	Совершаете покупки с витрин и уличная еда.
3	Сходите на совместный массаж.
4	Ходите по комиссионным магазинам.
5	Воскресное утро, время для дим-сама.
6	Сходите вместе на ночной рынок.

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

▶ Свидание в Старом Джапантауне ◀

На это свидание лучше надеть бронежилет. Бросьте 1d6.

1d6	Свидание
1	Устройте пикник с видом на зону поражения.
2	Попробуйте конвейерные суши.
3	Пойте караоке в полностью бетонном здании — там отличная акустика!
4	Ваш спутник хочет, чтобы вы познакомились с его лучшим другом.
5	Посетите большой парад и насладитесь атмосферой.
6	Отец вашего спутника хочет с вами познакомиться.

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

▶ Свидание в Глене ◀

Ваш спутник, скорее всего, корпорат или законник. *Бросьте 1d6.*

1d6	Свидание
1	Посетите клуб "Атлантида".
2	Сходите на экскурсию в здание мэрии.
3	Насладитесь счастливым часом в Отличном Баре.
4	Покупайте свежую выпечку в местной пекарне. Ахринеть, это реально!
5	Посетите политическую благотворительную вечеринку.
6	Вечер в опере.

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

▶ Свидание в Старой Боевой Зоне ◀

Возможно, это не очень хорошая идея... Бросьте 1d6.

1d6	Свидание
1	Кошерная Лавка Джеси Джеймса стоит того, чтобы рискнуть.
2	Поднимитесь на крышу заброшенного здания, чтобы насладиться видом.
3	Романтично стреляйте из гранатометов по грудам обломков.
4	Принесите свои баллончики для граффити.
5	Помогите прополоть сад на крыше дома вашего спутника.
6	Зависнуть в заброшенном торговом центре.

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

▶ Свидание в Южном Найт-Сити ◀

Ваш спутник может состоять в банде. Или у него есть в ней друзья. Бросьте 1d6.

1d6	Свидание
1	Пообедайте со своим спутником после посещения тату-салона.
2	Наслаждайтесь солнцем на пляже!
3	Проникните в Морской Парк Развлечений на лодке.
4	Ваш спутник хочет познакомить вас со всей бандой.
5	Выпейте в шумном баре морских кочевников.
6	Насладитесь живой музыкой в заброшенном спортзале.

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

▶ Свидание в Зоне Поражения ◀

Когда-нибудь хотели встречаться с Мусорщиком? Теперь у вас есть шанс! Бросьте 1d6.

1d6	Свидание
1	Совершите историческую экскурсию по руинам!
2	Вас ждет дикая ночь в Тотентанце.
3	Проникните в старое здание корпорации.
4	Помогите своему спутнику найти классический образец техники.
5	Посетите слегка радиоактивные уличные гонки.
6	Пообедайте просроченными Сухпайком под прекрасным красным небом.

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

▶ Свидание на Курорте Пасифика ◀

Самое веселое, что вы можете испытать, не покидая Найт-Сити! Бросьте 1d6.

1d6	Свидание
1	Ваш спутник хочет поделиться с вами своим любимым брэйндансом
2	Пикника в обед на парковке Морского Парка Развлечений.
3	Экскурсия за кулисы концертного зала Морского Парка Развлечений Холостраваганза.
4	Охота за ракушками (и гильзами!) на пляже.
5	Покатайтесь на аттракционах и пообедайте уникальным Киббломом "Ананасовое безумие".
6	Драг-рейсинг у пирса.

[Перейти к "Как проходит свидание?"]

Как Проходит Ваше Свидание

Настало время для вашего свидания, но будет ли оно хорошим или всратым? Бросьте 1d10.

Если выпадет от 1 до 4, то у вас хорошее свидание.
[Перейти к "Хорошее Свидание: Начало"]

Если выпало от 5 до 8, у вас всратое свидание.
[Перейти к "Всратое Свидание: Начало"]

От 9 до 10 баллов — вы общались с призраком.
Спутник не пришёл, и вы никогда не узнаете из-за чего.
Либо вернитесь к началу, либо откажитесь от свиданий на некоторое время.

▶ Хорошее Свидание: Начало ◀

Все начинается хорошо! У вас хорошее предчувствие. Брости 1d6.

1d6	Что Случилось?
1	Вы узнали что-то новое. Брости по таблице ключевых слов (СМ. СТР. 3), пока не получите новое ключевое слово для своего спутника.
2	Он рассказывает вам об одном из своих друзей. Сделайте бросок по таблице "Ваши друзья" (СМ. CP:R СТР. 51).
3	Он расскажет вам о своей бытности Эджраннером. Используйте соответствующий ролевой жизненный путь (СМ. CP:R СТР. 53).
4	Вы сразу же обнаружите между вами есть что-то общее.
5	У него есть положительная черта на ваш выбор, которая не была очевидна из их профиля.
6	Он очень привлекателен. Возможно, это Бодискульптинг.

[Перейдите к "Хорошее Свидание: Середина"]

▶ Хорошее Свидание: Середина ◀

Все идет хорошо. Продолжайте в том же духе! Бросте 1d6.

1d6	Что Случилось?
1	Вы узнали что-то новое. Бросте по таблице ключевых слов (см. стр. 3), пока не получите новое ключевое слово для своего спутника.
2	Высказывается об одном из своих врагов. Сделайте бросок по таблице "Ваши враги" **(СМ. CP:R СТР. 51)**.
3	Он рассказывают вам о своих предыдущих отношениях. Бросьте 1d10. Если выпало четное число, отношения закончились хорошо. При нечетном — совершите бросок по таблице "Ваш Трагический Роман" **(СМ. CP:R СТР.52)**.
4	Узнайте про его семью. Сделайте бросок по таблице "Ваше Семейное Прошлое" **(СМ. CP:R СТР. 49)**.
5	Он удивляет вас подарком стоимостью 20eb (Обычное) на выбор ГМ.
6	Он молчит и все время слушает ваши истории.

[Перейдите к "Хорошее Свидание: Конец"]

▶ Хорошее Свидание: Конец ◀

Какое замечательное свидание! Чем же оно закончится? Бросте 1d6.

1d6	Что Случилось?
1	Он доверяет вам, рассказывая о своей жизненной цели. Сделайте бросок по таблице "Ваша Цель Всей Жизни" **(СМ. CP:R СТР. 53)**.
2	Они дают вам полезный совет на выбор ГМ.
3	Вы узнаете про его ценности взгляды на жизнь. Сделайте бросок по таблице "Ваши Мотивы и Отношения" **(СМ. CP:R СТР. 48)**.
4	Вы очень понравились, и он хочет видеть вас снова. Пропустите разделы "Говорят ли они, про еще одно свидание?" и "Послесловие".
5	Вы узнаете об одном из его великих талантов (на выбор ГМ). Его Сумма Навыка равна 16 в соответствующем навыке.
6	Свидание закончилось слишком рано, чтобы узнать что-то еще!

[Перейдите к *"Хорошее Свидание: Одна... Всратая... Вещь"*]

Что произошло в прошлые выходные? Итак, она пришла, верно — что, конечно же, ПЛЮС. Но это была не та девушка из профиля. Нет, нет, совсем нет. Оказалось, что она только что ходила на Экзотический бодискульптинг, вышло очень обидно. Ведь у меня АЛЛЕРГИЯ на кошек.

— МАРК ИЗ МАЛЕНЬКОЙ ЕВРОПЫ

▶ Хорошее Свидание: Одна... Всратая... Вещь ◀

Даже самые лучшие свидания могут иметь свои причуды. Бросьте Чет/Нечет.
Если выпало "Чет", то ничего странного нет.
[Перейдите к *"Разбору После Свидания?"*]

При нечетных — бросьте 1d10.

1d10	Что Случилось?
1	Ваш спутник ел свою пищу странным образом.
2	Родители вашего спутника позвонил им дважды за время свидания.
3	Ваш спутник говорил о своей бывшей. Очень много.
4	Одежда вашего спутника была сильно испачкана, но его это, похоже, не волновало.
5	Агент вашего спутника срабатывал несколько раз во время свидания.
6	Ваш спутник не дал чаевых.
7	Ваш спутник частично солгал, рассказывая информацию о себе, которую вы узнали о нем самостоятельно (вы выбираете, что).
8	Ваше Спутник опоздал на полчаса.
9	В начале свидания ваш спутник принял вас за другого человека.
10	Во время свидания ваш спутник отходил после пулевого ранения.

[Перейдите к *"Разбору После Свидания"*]

▶ Всратое Свидание: Начало ◀

Какие-то здесь не такие вайбы. Бросте 1d6.

1d6	Что Случилось?
1	Он расскажет вам о трех своих последних трагических романах. Сделайте три броска по таблице "Ваш Трагический Роман" **(СМ. CP:R СТР. 52)**.
2	Ваш спутник — это не тот человек, который изображен на фотографии в его профиле.
3	Ваш спутник привел на свидание своего друга. Узнайте, кого именно, сделайте бросок по таблице "Ваши Друзья" **(СМ. CP:R СТР. 51)**.
4	Ваш спутник одет во что-то довольно всратое, даже по меркам Найт Сити.
5	Ваш спутник имеет принадлежность к банде по выбору ГМ и одет в Цвета Банды.
6	У вашего спутника много киберимлантов. Опасно много. Они может вспыхнуть.

[Перейдите к *"Всратое Свидание: Середина"*]

▶ Всратое Свидание: Середина ◀

Что за хрень здесь творится? Бросте 1d6.

1d6	Что Случилось?
1	Ваш спутник отлучился в туалет и больше не вернулся. Либо начните с самого начала новое свидание, либо прекратите ходить на них на некоторое время.
2	Ваш спутник начинает драку, а затем быстро заканчивает ее. У него Сумма Навыка 16 в связанном боевом навыке на выбор ГМ.
3	Вы ничего не узнали, потому что ваш спутник потратил половину свидания на свой агент.
4	Ваш спутник любит Смэш. Очень. Возможно, также Синтококс, но это не точно.
5	Он расскажет вам о трех своих самых ненавистных врагах. Сделайте три броска по таблице "Ваши Враги" **(СМ. CP:R СТР. 51)**.
6	Он все время говорит о своей семье. Вы узнаете много нового. Сделайте броски по таблицам "Ваше Семейное Прошлое" **(СМ. CP:R СТР. 49)** и "Ваш Семейный Кризис" **(СМ. CP:R СТР. 50)**.

[Перейдите к "*Всратое Свидание: Конец*"]

▶ Всратое Свидание: Конец ◀

Этот ролик войдёт в историю! Чем все закончилось? Бросте 1d6.

1d6	Что Случилось?
1	Вы очень понравились, и он хочет видеть вас снова. Пропустите разделы "Говорят ли они, про еще одно свидание?" и "Послесловие".
2	Вы узнаете про его ценности взгляды на жизнь. Сделайте бросок по таблице "Ваши Мотивы и Отношения" **(СМ. CP:R СТР. 48)**.
3	Он настаивает на том, чтобы показать вам свой "талисман удачи". Сделайте бросок по таблице "Самое Ценное, Чем Вы Владеете" **(см. CP:R стр. 48)**.
4	Он даёт вам полезный совет на выбор ГМ.
5	Он даёт вам в подарок уличные наркотики и/или боеприпасы на выбор ГМ стоимостью 50eb (Ценное).
6	Свидание закончилось слишком рано, чтобы узнать что-то еще!

[Перейдите к "*Разбору После Свидания*"]

Что произошло в прошлые выходные? Ну, я пошла на свидание с Марком, и все началось хорошо, но был маленький НЮАНС, он был намного застенчивее, чем я ожидала, и, клянусь, краснее, чем синто-томаты от Биотехники. Он продолжал ЧЕСАТЬСЯ все свидание, а я все время думала - оставь немного для меня, детка. Не знаю, сестренка, я просто думала, что ему больше понравится мой НОВЫЙ образ.

—ТОРА ИЗ УНИВЕРСИТЕТСКОГО РАЙОНА

Разбор После Свидания

Ваше свидание подошло к концу. Пора посмотреть, что будет после!

▶ Хочет Ли Он Ещё Одного Свидания? ◀

Бросайте Чет или Нечет.
Если Чет, он говорит, что хочет еще одного свидания и обещает связаться с вами.
[Перейдите к "*Послесловию*"].

Если Нечет, то вы просто не понравились, и он уходит.
Либо начните все сначала с нового свидания, либо прекратите ходить на них на некоторое время.

▶ Послесловие ◀

Бросьте 1d10.

От 1 до 8 — партнёр не испарился, и он свяжется с вами снова.
[Перейдите к разделу "*Начало нового романа?*"]

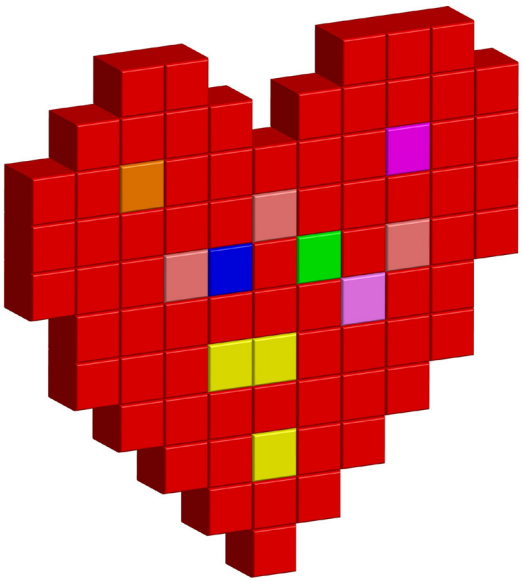
При 9 или 10 партнёр изчез. Вы больше не услышите от него ни слова, по крайней мере, относительно второго свидания... но учтите, Найт-Сити может быть пугающе тесным, за углом все встретимся!

▶ Начало нового романа? ◀

Что будет дальше, мы оставляем решать вам и вашему ГМ!

Расцветет ли ваш новый роман? Или же завянет?

Как бы там ни было: С Днем Святого Валентина, Чумба!



ART COURTESY OF CD PROJEKT S.A.

ТАРО НАЙТ-СИТИ

ДОБАВЬТЕ ХАОСА В БИТВУ

Writing and Design by James Hutt • **Editing by** J Gray • **Art Direction by** Jaye Kovach

Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray • **Art Courtesy of** CD PROJEKT S.A.

Copyright © 2021 by R. Talsorian Games, Inc.; CD PROJEKT®, Cyberpunk®, Cyberpunk 2077® are registered trademarks of CD PROJEKT S.A.
Tarot art © 2021 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.
Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.

*Наши партнеры из CD PROJEKT S.A. нарисовавшие эти изображения старших Арканов для **Cyberpunk 2077** любезно предоставили их нам для внедрения в **Cyberpunk RED** через эту подсистему. Спасибо им за то, что они позволили одолжить эти изображения для колоды **Таро Найт-Сити!***

Отдельное спасибо:

James "ELH" Adams, Jared Barnes, Jason Becker, Iceo (M.K) Bergins, Manuel Cáceres, Naomi Calhoun, Catboomer, CCDM, John Cochran, Sasho Coates, Nehemiah Cox, Cyberpork, Dannyb, Kevin Diehl, DomTom, Fantoche, Luke "Big Baz" Gaffney, Phillip Gleason, Gormarius, Victor Gonzalez, Shawn Gregory, Robert "GrimmeDev" Grimes, Stephen Henderson, April Hergert, Gabriel Huppenbauer, Karolka "FoxxyMama" Kmieć, Paul Khalifé, LuiLu92, Don Northness, Marco Palmieri, Ian Pierson, Benji Rai, Jason Rand, Joe Random, Victor Romero, George Saghbene (CFGEXTREME), Sebastian, Galen Shila, Nathan Garry Skole,Tavner, TexasKeke, TheSlovak, John "Dryss" Trezze, Twizt, Sage Whitney, Wisp.

Что это?

Карты Таро Найт-Сити - это дополнительная подсистема расширяющая возможности боя в ***Cyberpunk RED***, привносящая безумные и редкие Критические Повреждения и последствия, обеспечивая захватывающие моменты и призванная встряхнуть твою игру.

Как их использовать?

Пользоваться ***колодой Таро Найт-Сити*** очень просто. Вам понадобятся только 22 карты старших Арканов из стандартной колоды Таро, которые перечислены ниже. Механика тоже простая.

Когда на трёх или более кубиках урона (Дальней или Ближней Атаки) выпадают 6, вместо Критических Повреждений, возьми верхнюю карту из колоды Таро Найт-Сити и примени эффекты, описанные в этой инструкции. Но есть два условия:

Во-первых, брать карту можно только если Атака направлена против одной цели. Нельзя брать карту из колоды Таро, если Атакуешь гранатами, ракетами или прочими средствами, наносящих урон по площади.

Во-вторых, карту можно взять только если и Атакующий и Защищающийся способны получить Критическое Повреждение. Например, нельзя брать карту, если один из участников - дрон.

Многие карты из колоды Таро Найт-Сити наносят Критические Повреждения. Когда карта наносит сразу несколько Критических Повреждений, каждое повреждение наносит 5 дополнительного урона Здоровью (если не указано иное). После того, как эффект от карты применен, положи сыгранную карту под низ Колоды и убери её, потому что за игру может быть сыграна только одна карта из Колоды Таро.

И последнее... после первого вытягивания не тасуй колоду, пока твои игроки не вытянут каждую карту по одному разу... плохие вещи случаются, когда ты искушаете судьбу.

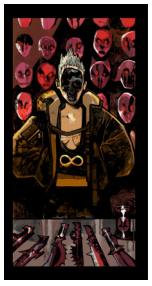
(0) Дурак

В результате удачного выстрела Дурак возвращается в начало своего пути.

Эффект: Все импланты Жертвы выходят из строя на один час. Киберконечности, которые вышли из строя, болтаются без дела точно также, как их мясные аналоги. Если в результате цель лишается способности видеть противника, то любая её проверка Навыка, получает дополнительный модификатор -4, как в случае с дымом или темнотой.

Если у Жертвы нет Киберимплантов, она получает Критическое Повреждение «Инородное Тело» и теряет 3d6 Человечности.

(I) Маг

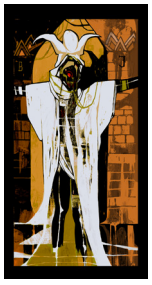


Благодаря силе Мага искрит огнями Батарея.

Эффект: ГМ выбирает у Жертвы один киберимплант и уничтожает его (нельзя починить). Кроме того, жертва теперь считается «Смертельно горящей» (CP:R PAGE 180).

Если у Жертвы нет Киберимплантов, то она «Смертельно Горит» и одно её оружие становится неисправно, необходимо потратить Действие, чтобы устранить неисправность, прежде чем его снова можно будет использовать.

(II) Верховная Жрица



Верховная Жрица хранит секрет отравленных осколках.

Эффект: Жертва получает Критическое Повреждение «Инородное Тело», но вместо того, чтобы снова получать дополнительный урон, когда она пешком перемещается на расстояние более 4 метра за Ход, она должна побить проверку Навыка "Сопротивление Пыткам/Наркотикам" DV 15 или получить 3d6 урона (вычитается из Здоровья).

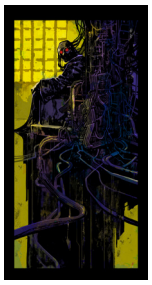
(III) Императрица

Императрица благословляет атаки своих детей.

Эффект: Звучит Музыка. Следующие три успешные проверки на попадание по одной и той же цели, гарантированно нанесут Критическое Повреждение, независимо от того что выпадет на кубиках.

Это также относится к Лёгкому Оружию Ближнего Боя, но не к Ботоксинам, Ядам, Электрошокерам и другому оружию, которое обычно не может нанести Критическое Повреждение.

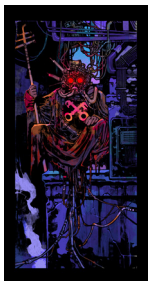
(IV) Император



Император даёт Игроку полномочия формировать повествование.

ГМ назначает Игрока, который выбирает по одному Критическому Повреждению из таблицы Головы (CP:R PAGE 188), и Тела (CP:R PAGE 187). Жертва получает оба этих Критических Повреждения.

(V) Верховный Жрец



Верховный Жрец приносит дары, но требует жертвовать традициями.

Эффект: Урон от этой атаки после учета брони и любых множителей умножается на два. Однако, если атака проводилась оружием, то оно уничтожается (нельзя починить).

(VI) Влюблённые

Влюбленные еще больше сближают соперников.

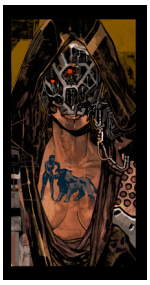
Эффект: Эта Атака направлена в голову, даже если изначально целился в другое место. Кроме того, если «Влюблённых» вызвала Атака Ближнего Боя, то цель теперь считается в Захвате.

(VII) Колесница

Колесница дарует контроль, необходимый для истинного удара.

Эффект: Ты замечаешь изъян в броне Жертвы. Эта броня ломается на 5 пунктов (SP), даже если она не была пробита Атакой.

(VIII or XI) Сила



Сила придает атаке невиданную мощь.

Эффект: Атака дополнительно наносит 25 урона. Этот урон добавляется к урону, до вычитания SP брони и/или расчета множителей.

(IX) Отшельник

Отшельник силой заставляет вас отправиться в путешествие по недрам собственной души.

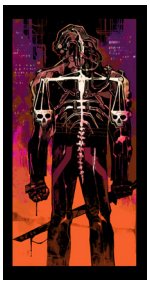
Эффект: Жертва получает два Критических Повреждения «Потеря Глаза» (штраф за повреждения применяется только один раз). Если в результате цель лишается способности видеть противника, то любая её проверка Навыка, получает дополнительный модификатор -4, как в случае с дымом или темнотой.

(X) Колесо Фортуны

Колесо вращается с помощью сил, неподвластных человеческому контролю.

Эффект: Атака выходит из под контроля. Если это была атака Дальнего боя, то ГМ случайным образом определяет новую цель для этой атаки. Если это была атака Ближнего боя, тогда тот, кто вытащил карту Колеса Фортуны, падает, а атака считается промахом. В любом случае, оружие использовавшееся для атаки, становится неисправно, необходимо потратить Действие, чтобы устранить неисправность, прежде чем его снова можно будет использовать.

(VII or XI) Справедливость

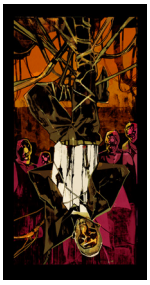


Правосудие прибыло чтобы вбить истину и ясность до самых твоих кишок.

Эффект: Ты выбиваешь из Жертвы весь дух. В течение следующей минуты Жертва получает штраф -5 к проверкам Навыка «Уклонение» при попытке уклонится от Атак Ближнего Боя и не может уклониться от Атак Дальнего Боя.

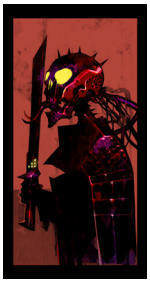
(XII) Повешенный

Повешенный символизирует жертву.



Эффект: Жертва оказывается в положении Лёжа и получает Критические Повреждения "Травма Позвоночника" и "Травма Шеи".

(XIII) Смерть



Смерть всегда с нами: внезапная, неизбежная и неизменно преобразующая.

Эффект: Жертва должна немедленно сделать один СпасБросок от смерти. Если он проваливается, здоровье Жертвы уменьшается до 0 HP, и она теряет сознание на одну минуту. Когда жертва приходит в сознание, она восстанавливает 3d6 очков Человечности (но не более максимального количества человечности).

Конечно, я верю в судьбу. Невозможно сделать здоровенную пушку, чтобы убить Триединую Богиню, и как бы Корпы. ни старались, они не смогут запретить её существование. Кстати, ты должен мне 100ев за то, что читаешь этот текст.

—Бриджид Брайтчайлд,
Жрица Клана Триединой Луны

DATA

Нумерация и названия старших Арканов может меняться от колоды к колоде. Одно из самых распространенных изменений включает в себя изменение положения карт "Сила" и "Справедливость". В этой инструкции мы приводим две версии каждой карты, чтобы вы могли настроить колоду в соответствии со своими предпочтениями.

(XIV) Умеренность

Умеренность требует выбора, смысл которого ты найдешь сам.

Эффект: Жертва выбирает одну из своих конечностей, которая получает Критическое Повреждение "Оторвана", а затем выбирает другую конечность, которая получает Критическое Повреждение "Перелом".

(XV) Дьявол

Дьявол является олицетворением и наказанием твоих страхов и ошибок.

Эффект: Эта Атака направлена в голову, даже если изначально целился в другое место. Кроме того, Цель получает Критические Повреждения «Черепно-Мозговая Травма» и «Оторванное Ухо».

(XVI) Башня

Башня - это катастрофа, которая выявляет скрытую доселе стойкость во время своего падения.

Эффект: Цель получает Критические Повреждения «Перелом Черепа», «Травма трахеи» и «Травма Шеи. Эти Повреждения не наносят Бонусного Урона. В течение часа жертва не чувствует боли и игнорирует эффект от "Тяжёлого Ранения".

(XVII) Звезда

Звезда символизирует атаку, в успех которой ты уверен.

Эффект: Если "Звезду" вытянули во время Атаки Дальнего Боя, она поражает первую цель, проходит сквозь нее и рикошетит во второго врага в радиусе 20 метров (на выбор ГМа). Если второго противника нет, то рикошет снова попадает в первоначальную цель. Рикошет всегда попадает в тело. Ещё раз брось кубики на урон, чтобы узнать урон от рикошета.

Если "Звезду" вытянули во время Атаки Ближнего Боя, Жертва получает Критические Повреждения "Перелом рёбер" и "Разрыв легкого".

(XVIII) Луна

Луна освещает жестокое нападение, порожденное первобытным инстинктом.

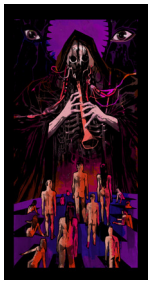
Эффект: Жертва получает два Критических Повреждения "Инородное Тело": одно в тело и одно в голову. Если "Луну" вытянули во время Атаки Ближнего Боя при использовании Оружия Ближнего Боя, это оружие застревает в теле Жертвы, нападающий обезоружен.

(XIX) Солнце

Солнце - это праздник кровавой бойни, преодолевающей все препятствия.

Эффект: Если у Жертвы есть гранаты или другие взрывчатые вещества, ГМ выбирает одно из них, которое сразу же взрывается. Если нет гранат, ГМ выбирает у Жертвы любое снаряжение (кроме оружия) и уничтожает его (нельзя починить).

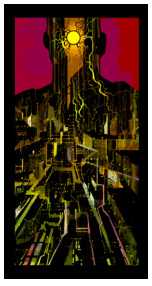
(XX) Страшный Суд



Суд - это болезненное пробуждение, которое тебе, вероятно, не удастся избежать.

Эффект: Цель получает Критические Повреждения "Раздробленные пальцы" на одной руке и "Оторванная кисть" на другой руке.

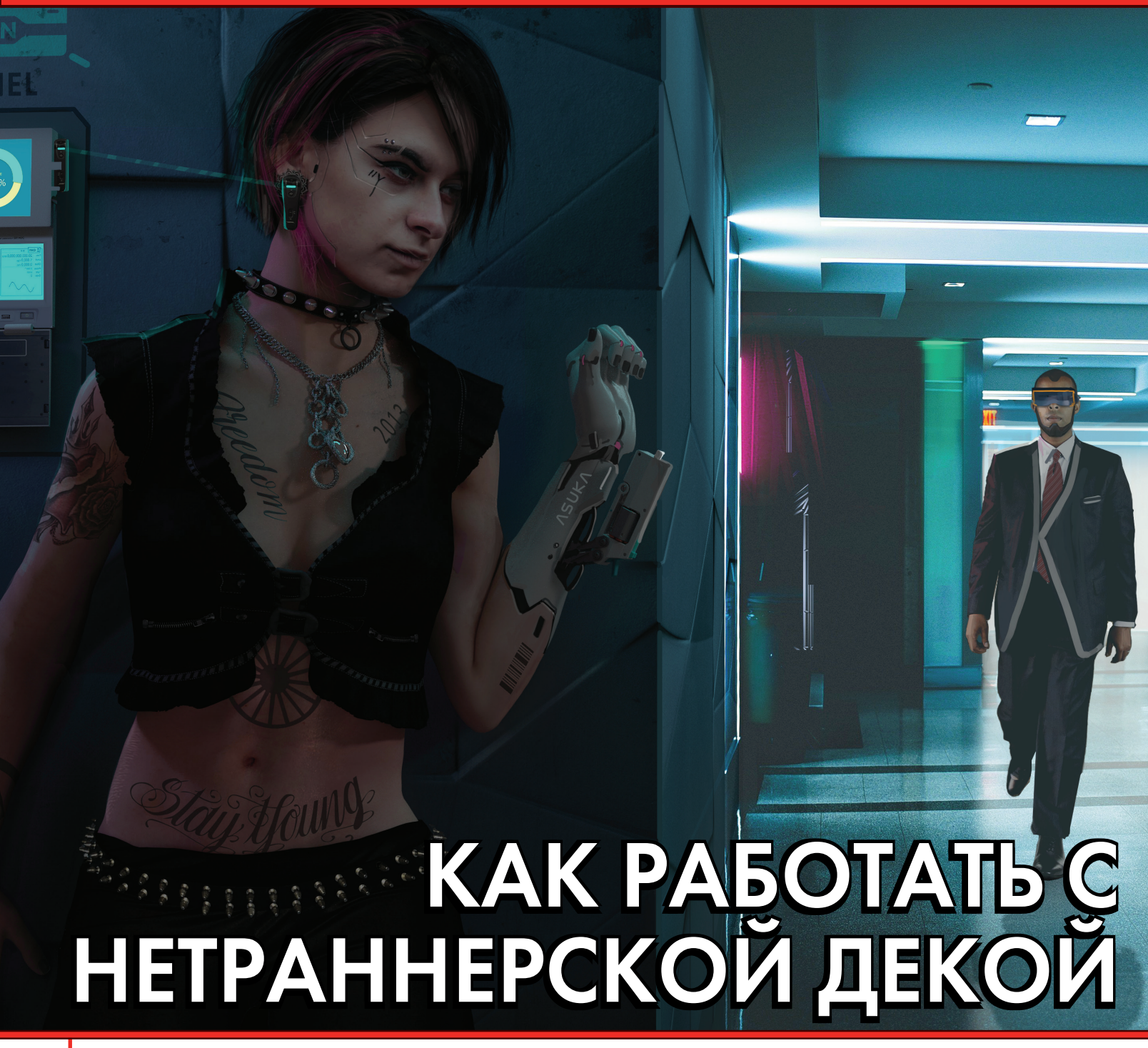
(XXI) Мир



Мир рассматривает всё в перспективе момента понимания.

Эффект: Персонаж, которого вытянул карту «Мир», может сделать еще один Ход. Во время этого Хода он получает +5 к любой проверке Навыков, игнорирует все эффекты от Ранений и не должен кидать СпасБросок, если Смертельно Ранен.

BY ADRIAN MARC



КАК РАБОТАТЬ С НЕТРАННЕРСКОЙ ДЕКОЙ

Writing and Design by James Hutt, Cody Pondsmith, Mike Pondsmith, and J Gray

Editing by J Gray • **Art Direction by** Jaye Kovach • **Card Art by** Leonam von Borowsky

Business Management by Lisa Pondsmith • **Card Layout by** Leonam von Borowsky and J Gray

Copyright © 2021 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention. All situations, governments, and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.

ДЕЛАЙ ПО-СВОЕМУ

Это пример использования. Ключевое слово здесь — "пример".
Мы предлагаем вам один из способов использования ***колоды Нетраннинга*** *для улучшения опыта вашей игры, но это не единственный возможный вариант.*
Мы призываем вас экспериментировать с картами. Играйте с ними и сами решайте, что лучше всего подходит для вашего стола.

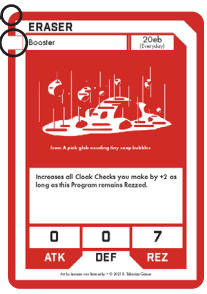
Другими словами, не бойтесь ломать систему.

ЧТО В КОЛОДЕ НЕТРАННИНГА

Колода Нетраннинга содержит 52 карты: 15 программ, 27 Чёрного ЛЬДА, 3 Демона, и 7 карт для «этажей». Они делятся на 8 категорий.

Программы (Усилитель)

Красная рамка }
Белая полоса }

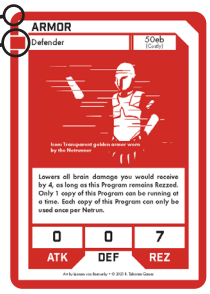


Карты

- Стиратель x1
- Найдёмся x1
- Быстрый Ганзалес x1
- Червь x1

Программы (Защита)

Красная рамка }
Красная полоса }

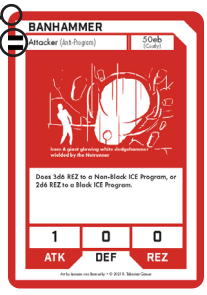


Карты

- Доспехи x1
- Зенитка x1
- Щит x1

Программы (Атака Пр. Прог.)

Красная рамка }
Ч/Б полоса }



Карты

- Банхаммер x1
- Меч x1

Программы (Атака Пр. Люд.)

Красная рамка }
Ч/К полоса }

Карты

- ДекаЛОМ x1
- Суперклей x1
- Адская стрела x1
- Спираль x1
- Нервотрёп x1
- Ядовитый луч x1

Чёрный ЛЁД (Пр. Прог.)

Чёрная рамка }
Ч/Б полоса }

Карты

- Дракон x2
- Убийца x3
- Саблезубый x1

Чёрный ЛЁД (Пр. Люд.)

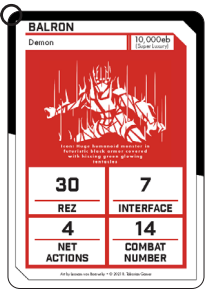
Чёрная рамка }
Ч/К полоса }

Карты

- Ворон x3
- Аспид x2
- Скорпион x1
- Великан x1
- Скунс x3
- Адская гончая x5
- Висп x4
- Кракен x1
- Лич x1

Демоны

Ч/Б рамка }

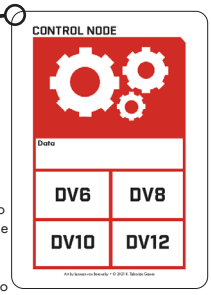


Карты

- Балрон x1
- Ифрит x1
- Бес x1

Этажи

Белая рамка }



Карты

- Управляющий Узел x3
- Файл x1
- Пароль x3

Примечание: Поле "Описание" предназначено для записи информации, такой как защитные устройства, подключенные к Управляющим Узлам, или содержимое Файла.
Мы не рекомендуем писать непосредственно на карточках. Вместо этого используйте стикеры.

КАК РАБОТАТЬ С КОЛОДОЙ НЕТРАННЕРА

Колода Нетраннинга позволяет сделать нетраннинг в *Cyberpunk RED* более простым для восприятия и более наглядным. Далее мы расскажем, как мы используем её у себя в офисе.

Создаём Архитектуру СЕТи

1. Создайте свою Архитектуру СЕТИ и возьмите из *Колоды Нетраннинга* карты, соответствующие каждому Этажу (Черный ЛЁД, Демоны и карты для Этажей).
2. Выложите карты лицом вниз, в линию перед игроком Нетраннером, ближайшая к нему карта будет соответствовать первому этажу Архитектуры СЕТИ. На этажах, где есть несколько программ Чёрного ЛьДА, положите карты друг на друга. Поместите Демона на Управляющий Узел.
3. Когда игрок исследует Архитектуру СЕТИ или использует свою способность "Следопыт", раскройте карты.
4. Если Нетраннер Деактивирует Чёрный ЛЁД, переверните карту вверх ногами, чтобы показать поражение.
5. Если игрок взламывает пароль, загружает файл или получает контроль над Управляющим Узлом, поверните карту боком, что бы показать взаимодействие.

Трёх этажная Архитектура СЕТИ, готова к исследованию Нетраннером.

Архитектура СЕТИ при первом подключении Нетраннера.

Архитектура СЕТИ, после того как Нетраннер успешно применил "Следопыт".

Архитектура СЕТИ, после того как Нетраннер с помощью "Бэкдор" взломал Пароль; одолел Адскую Гончую и загрузил Файл.

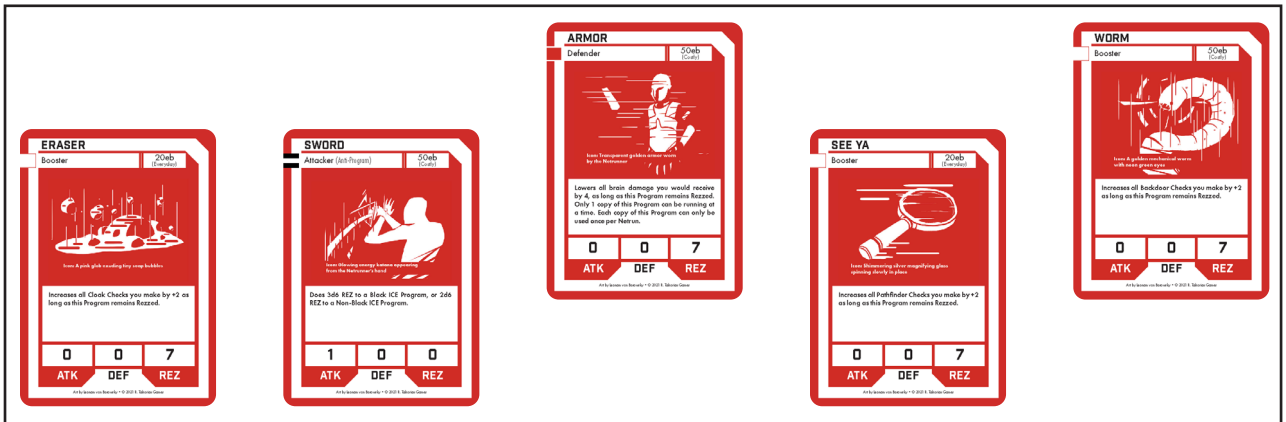
ДАТА

На картах для «этажей» указаны четыре DV. Если ты ГМ и предпочитаешь показывать игрокам сложность проверки. Помести жетон на соответствующий место, чтобы показать Значение Сложности (DV) для Управляющего Узла, Пароля Файла.

НАПОЛНЕНИЕ КИБЕРДЕКИ

1. Возьмите карты с Программами, установленными в вашу Кибердеку и положите их в ряд перед собой, лицевой стороной вверх.
2. Чтобы Активировать Программу, выдвиньте нужную карту вверх.
3. Если Программа Деактивирована, поверните карту вверх ногами, но пока не возвращайте ее в ряд! Чтобы отключить Деактивированную Программу, верните карту обратно в Ряд и разверните её в исходное положение.
4. Поверните Программу Атаки на 90°, чтобы показать, что вы её уже использовали в этом Ходу. В начале следующего Хода разверните её в исходное положение.
5. Программы, которые можно использовать только один раз за подключение к Архитектуре СЕТИ, после использования поверните боком и положите лицом вниз, если требуется, верните в Ряд.
6. Уберите из Ряда Уничтоженные Программы обратно в Колоду.

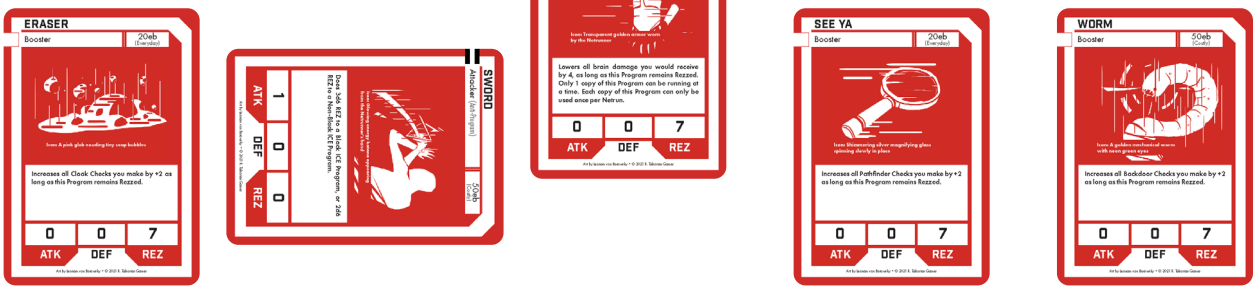
Программы установленные на Кибердеку плохого качества.



В первый Ход Нетраннер Активирует Доспехи и Червя, выдвигая эти карты.

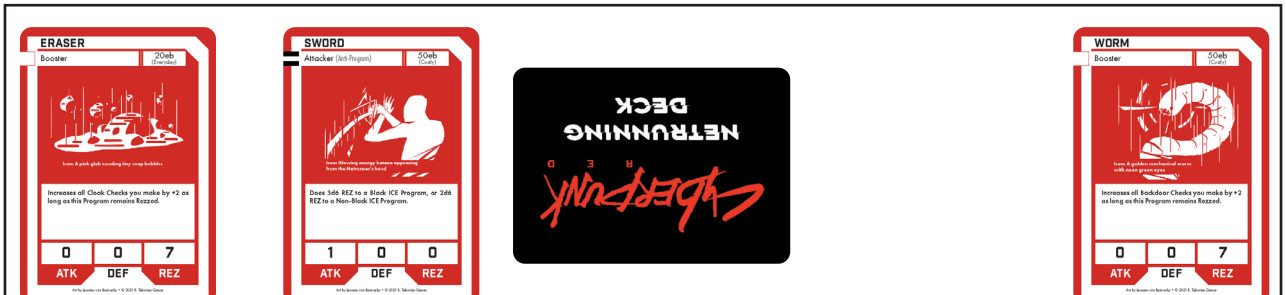
КАК РАБОТАТЬ С НЕТРАННЕРСКОЙ ДЕКОЙ

Вражеский Нетраннер Деактивирует Червя, поэтому переворачиваем карту вверх ногами. В свой следующий Ход мы можем с помощью Сетевого Действия отключить Червя, вернув его обратно в Ряд, в исходное положение.



Нетраннер использует Сетевое Действие, чтобы атаковать Чёрный ЛЁД Скунс с помощью Меча. Он поворачивает карту Меч на 90°, в этот Ход её больше нельзя использовать. В начале своего Хода верните Меч в исходное положение.

Доспехи были Деактивированы. Поскольку их можно использовать только один раз за подключение к Архитектуре СЕТИ, поверните Доспехи боком и положите лицом вниз, вернув их в Ряд.



Чёрный ЛЁД Аспид уничтожил Программу "Найдёмся!". Уберите карту из Ряда.

BY ADRIAN MARC

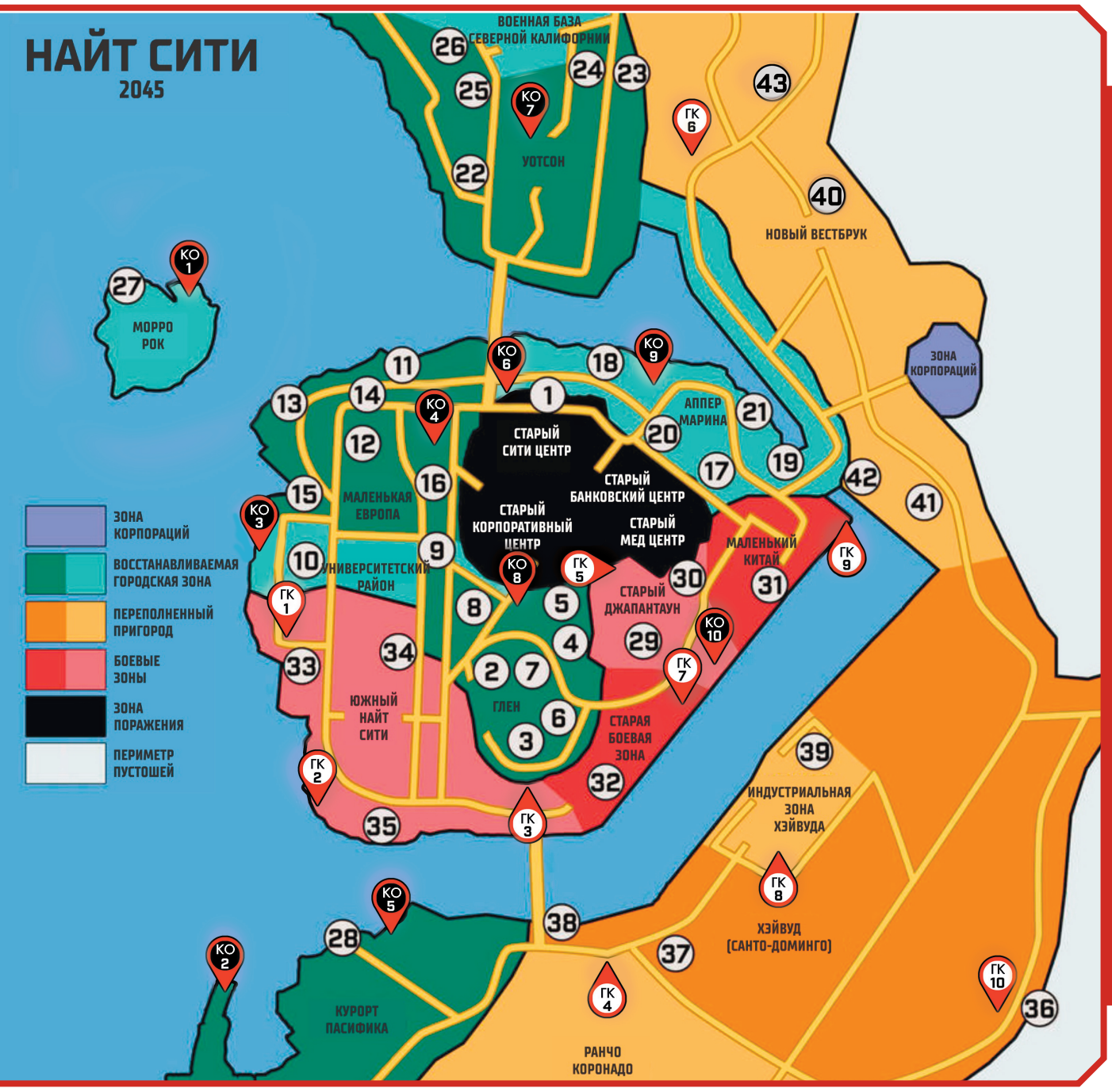
ГРУЗОВЫЕ КОНТЕЙНЕРЫ И КУБИЧЕСКИЕ ОТЕЛИ

Writing and Design by James Hutt and J Gray

Editing by J Gray and James Hutt • **Art Direction by** Jaye Kovach • **Map Art by** J Gray

Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray

Copyright © 2021 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention. All situations, governments, and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.



ДАТА

Белые кружки на карте выше указывают места, указанные в CP:R (СТР 310-314). Красные кружки — места из данного дополнения. КО означает Кубические Отели. ГК — Грузовой Контейнер.

ДОСТУПНОЕ ЖИЛЬЁ В НАЙТ-СИТИ

Мы все знаем, что вы хотите жить в Найт-Сити, но кто вообще может себе это позволить? Если вы задаётесь этим вопросом, то у меня есть для вас предложение! Все верно, вам больше не придётся жить на улице! Пока вы можете найти жалкие 500eb в месяц, вы можете ощутить безопасность и защищенность своего бытия. Всего за 500eb в месяц вы можете жить в уютной роскоши Кубического Отеля почти в любой точке города. Да-да, всё верное — даже в безопасных районах! А за 1000eb в месяц вы сможете ощутить деревенский уникальный шарм Грузового Контейнера и понять, почему все самые крутые эджраннеры пользуются ими, когда только начинают свой путь. Вам вовсе не нужно быть богатым, чтобы испытать все, что может предложить Найт-Сити. Вам просто нужно быть в городе! Начало вашей истории в Найт-Сити уже положено! Это город мечты, где происходит столкновение культур, а чтобы выжить потребуется творческий подход!

'Арендная Плата, Чумба!'

Опять наступило это время. ГМ смотрит на вас и говорит: "Арендная плата, чумба!", и вы выкладываете с трудом заработанные евробаксы, чтобы ваш персонаж жил в чьём-то доме еще месяц. Но знаете ли вы на самом деле, где он живёт? Какое у него жилье? А теперь вы знаете! Просто выберите Кубический Отель или Грузовой Контейнер из списка ниже. Или, если вам захочется накалить обстановочку, бросьте 1d10 и определите, где живет ваш Еджраннер, волей рандома. В любом случае, это внесёт дополнительную изюминку в вашу игру.

ДАТА

Больше информации о жилье на СТР **CP:R 377**.

Кубические Отели

1d10	Описание	Точка на Карте
1	**Жилой блок Орбитал Эир №3**: Вы живете на Морро Рок, в Кубическом Отеле, построенном для инженеров и другого персонала, работающего на ускорителе Орбитал Эир. Несмотря на то, что для проживания здесь не требуется разрешение, вы не можете приблизиться к ускорителю без пропуска для сотрудников. К сожалению, на Морро Рок нет ни одного ресторана, где можно поесть без пропуска, поэтому вам остается либо привыкать к еде их вендита на завтрак, либо ждать следующего парома. По крайней мере, здесь очень тихо, и никто не достаёт вопросами.	КО 1
2	**Кубик с красивым видом**: Вы живете на курорте Пасифика, в кубическом отеле, с крыши которого открывается прекрасный вид на Найт-Сити. В вашем здании нет окон, поэтому некоторые ваши соседи любят отдыхать и выпивать на крыше. Они поставили там несколько шезлонгов и пару гамаков, так что это вполне милое местечко. К сожалению, все они являются членами банды, так что вам, вероятно, придется терпеть лопату дёгтя в бочке с мёдом. Ну они хотя бы не Бозо.	КО 2
3	**Университетские Куб**: Вы живете над водой в Университетском районе, в Кубическом Отеле прямо за укреплениями Университета Найт-Сити. УНС арендует половину здания под жилье для своих профессоров и ассистентов преподавателей. Они приходятся очень интересными соседями. Скорее всего, это ВЫ их странный сосед, и, возможно, тот, кто не дает им спать, пока они проверяют домашние задания.	КО 3
4	**Куб-А-Рама**: Вы живете в Маленькой Европе, в Кубическом Отеле, сохранившем исторический кирпичный фасад старого здания во время реставрации. Этот отель довольно очарователен. Если вы технически подкованы, вам будет интересно узнать, что "Короткое Замыкание" находится в нескольких минутах ходьбы. Но жить в кубе все равно неприятно.	КО 4
5	**Кубленд У Моря**: Вы живете в Курорте Пасифика, в кубическом отеле, который изначально был времянкой для жилья строителей ещё до Красного Времен. Он до сих пор стоит, несмотря ни на что. Здание построено некачественно, и, вероятно, мебель в ваших стенах тоже. Тем не менее, вы находитесь достаточно близко к Морскому Парку Аттракционов, и имеете право на льготный билет в парк с 50% скидкой, который действителен только с понедельника по четверг в дневное время.	КО 5
6	**Полуразрушенный Кубический Отель**: Вы живете в кубе на краю Зоны Поражения, недалеко от Тотентанца. Выходя из своего отеля и входя в него, вы перешагиваете через трупы в коридоре. Жизнь на улице более безопасна. Но если вы живете здесь, то вам, собственно, норм. Конечно, многим соседям эта ситуация тоже нравится. По крайней мере, вы можете услышать это после заката. В субботу вечером жизнь там напоминает происходящее внутри включенного блендера.	КО 6
7	**Уотсон Централ Кублайф**: Вы живете центре Уотсона, в средненьком кубическом отеле, находящемся в плачевном состоянии. Это, вероятно, самый простой Отель в самом скромном смысле этого слова. Ваши соседи — низкосортные служащие корпорации, которые не занимают достаточную должность, чтобы жить в корпоративном конапте, и, возможно, никогда её не займут.	КО 7
8	**Морская Пена**: Вы живете в Кубическом Отеле в Глене рядом с клубом Атлантида — дырой, в которой обитают клубные крысы. После закрытия клуба Атлантис гостиная вашего Кубического Отеля становится местом афтерпати, и если накал достигает уровня сверхновой, в отеле не найти ни одного вышибалы, чтобы успокоить беснующихся.	КО 8
9	**Кубы Маккартни**: Вы живете в Кубическом Отеле в Аппер Марине, прямо через дорогу от Стадиона МакКартни Филд. Каждый этаж здания оформлен в честь одной из профессиональных спортивных команд Найт Сити, а стены выкрашены в яркие цвета этих команд. Звукоизоляция здесь не очень хорошая, поэтому игры напротив могут быть довольно шумными. Особенно когда играют "Дилеры Смерти" (комбатбол) или "Нюк" (мурдербол).	КО 9
10	**Безымянный Кубический Отель**: Вы живете в старом Джапантауне, в кубе с единственной укрепленной дверью на входе. В отличие от многих других Кубических Отелей, в вашем нет ни персонала, ни камер, а уборка осуществляется с помощью установленных на потолке опрыскивателей с водой, которая стекает по желобам, расположенным в углах каждого номера. Хуже того, не каждый пол имеет уклон для слива воды. Эти опрыскиватели также используются для выселения неплатежеспособных жильцов, поэтому постарайтесь не забывать про оплату.	КО 10

ДАТА

Хотите узнать больше о зонах, в которых находится ваш новый дом? Посмотрите **CP:R СТР 297—299**.

ГРУЗОВЫЕ КОНТЕЙНЕРЫ И КУБИЧЕСКИЕ ОТЕЛИ

Грузовые Контейнеры

1d10	Описание	Точка на Карте
1	**Грузовой Док Университета**: Вы живете в грузовых контейнерах, в самом дешевом жилье за пределами кампуса, которое может получить студент УНС на северной границе Южного Найт Сити. Не важно, что вы рядом с университетом, вы живете в боевой зоне, поэтому периодическая стрельба вместе с песнопениями во время вечеринок по выходным ваши постоянные соседи.	ГК 1
2	**Сообщество Грузовых Доков**: Вы живете между доками, на невероятно опасном участке набережной в Южном Найт-Сити. Морские кочевники, которые причаливают сюда, часто неотличимы от пиратов, а единственное хорошее место, где можно выпить не на корабле — это Слэммер. Когда ваши мореплавательные соседи находятся в своей естественной среде и не следят за миром в вашем районе, это место становится фотографией напротив определением бандитизма в словаре. Обычно это происходит по выходным, так что планируйте все заранее.	ГК 2
3	**Южное Контейнерное Поселение**: Вы живете на юге Найт-Сити, в грузовом контейнере, граничащем с Гленом. Вы видите шикарные новые здания на другой стороне дороги, но патрули из участка городской полиции №1 напоминают вам, что вы не являетесь частью возрождённого Найт-Сити. Поблизости есть дикий бар "Кошерный гастроном Джесси Джеймса", но он находится в Старой Боевой Зоне, в еще более опасном районе, чем тот, в котором вы живете.	ГК 3
4	**Стадион "Игл Рок"**: Вы живете на границе Ранчо Коронадо и Хейвуда, на перепрофилированном футбольном поле, превращенном в поселок из грузовых контейнеров. Несмотря на то, что вы живете недалеко от городского полицейского участка № 2, преступность тут повсеместна. Машины регулярно взламывают, и все, что не прикручено к полу в вашем грузовом контейнере, подвергается риску быть украденным. Однако возможность ходить выпить в МеталШторм — это плюс.	ГК 4
5	**Пропасть**: Вы живете в контейнере с видом на край зоны поражения в Старом Джапантауне. Рядом находится Кризисный медцентр, а это крутой бонус, потому что вам, скорее всего, стоит иногда проверяться на предмет радиационного отравления.	ГК 5
6	**Северное Контейнерное Поселение:** Вы живете в одном из множества контейнеров в Новом Вестбруке, сложенных на заброшенной парковке. Это самая близкая возможность жить в Уотсоне, не в Кубическом Отеле и не платя за привилегии Уотсона. Живя рядом с комплексом WorldSat, офисами СовОил и Петрохем, а также Военной Базой Сев. Калифорнии, вы каждый день видите множество оперативников корпораций, проезжающих мимо. А значит, местные бустеры — меньшая из проблем.	ГК 6
7	**Завод Ионных Полупроводников НС**: Вы живете на северной окраине Старой Боевой Зоны, в застройке из грузовых контейнеров, втиснутых в частично отремонтированную, но все еще разрушенную фабрику. Владелец обнес завод колючей проволокой, чтобы перекрыть дыры в бетонной конструкции здания, на безопасность которого вы рассчитываете. Каждую ночь, в полночь, стальные двери фабрики запираются. Они остаются запертыми до 7 утра следующего дня.	ГК 7
8	**Старое Здание Инструментального Завода**: Вы живете в промышленной зоне Хейвуда, в грузовом контейнере, установленном на крыше заброшенного завода с видом на офисный парк Жирафы. Многие из ваших соседей - технические специалисты, поставляющие Жирафе запчасти и контрактную рабочую силу.	ГК 8
9	**Бриджтаун**: Вы живете в Маленьком Китае, в грузовом контейнере, установленном под эстакадой на набережной. Чуть дальше по улице находится "Потерянная надежда". По ночам здесь часто случаются перестрелки, но, как правило, заканчиваются они очень быстро. Живя здесь, вы узнали, что тела, если их утяжелить и бросить в воду, всплывают на поверхность примерно через три дня. Утро вторника особенно тяжело для носа.	ГК 9
10	**Восточное Контейнерное Поселение**: Вы живете в пыльной полосе грузовых контейнеров на окраине Хейвуда, недалеко от лагеря семьи Альдекальдо. Ваши соседи — кочевники и реставраторы, многие из которых имеют дела с семьей.	ГК 10

МЕБЕЛЬНЫЕ ГАРНИТУРЫ

Когда речь идет о Кубических Отелях, у вас нет особого выбора. Вся ваша мебель — это плоская коробка, складывающаяся из стен, предоставляющая вам либо А) стул и стол, либо Б) кровать с уголком для телевизора. А вот в Грузовых Контейнерах у вас есть выбор! Вы можете ограничиться той мебелью, которая итак уже влезла в ваше жилище с металлическими стенами, а можете приобрести новый комплект мебели и попытаться сделать его немного более удобным. Средний набор мебели для грузового контейнера состоит из кровати, письменного стола и стула, комода и кресла. Стандартные микроволновая печь, холодильник и раковина прикреплены к стенкам контейнера и не могут быть заменены, если вы не используете какие-то инструменты.

Набор	Цена
Бывший в Употреблении	50eb (Ценное)
Стиль Грузового Контейнера	100eb (Премиум)
Дотронуться до Роскоши	500eb (Дорогое)

Бывший в Употреблении: если проявить немного изобретательности и потратить немного времени на поиски, можно обставить свой Грузовой Контейнер по самому минимуму. Конечно, кровать — это раскладушка, стол — складной карточный столик, а "комод" — пластиковые коробки, поставленные на сложенные шлакоблоки и доски, но это вполне работает. Просто притворитесь, что вы не замечаете пятен на кресле. И этот запах.

Стиль Грузового Контейнера: это, возможно, самая дешевая мебель, которую можно купить за деньги, но, по крайней мере, это действительно мебель. Кровать нормального размера, пластиковый комод, письменный стол с прикрепленным стеллажом и кресло с намеком на мягкую обивку. Вы можете быть спокойны, зная, что ваш Грузовой Контейнер загружен той же мебелью, которую получают первокурсники Университета Найт-Сити в своей комнате в общежитии. Это начальный набор мебели для большинства Грузовых Контейнеров, и ваш арендодатель ничего не заменит, если вы что-то сломаете.

Дотронуться до Роскоши: с этим набором у вас, вероятно, один из самых красивых Грузовых Контейнеров в поселении. Кровать имеет некоторую упругость, комод и стол выглядят почти как настоящее дерево, а кресло очень удобное. Черт возьми, вы даже сумели развесить на стенах немного картин, чтобы он не казался металлическим ящиком, а хоть немного походил на дом. Только берегите спину. Когда ваш дом выглядит хорошо, местные банды обычно обращают на него внимание.

АКСЕССУАРЫ ДЛЯ ДОМА

Вам нужно нечто большее? Вот несколько аксессуаров, которые сделают ваше жилище особенным.

Предмет	Цена
Кофф Поппер от Континентал Брендс	50eb (Ценное)
Огнеупорный Сейф	100eb (Премиум)
Потайной Ящик	100eb (Премиум)
Умный Туалетный Столик	500eb (Дорогое)
Настенное Искусство	20eb (Обычное)

Кофф Поппер от Континентал Брендс: Кофф Поппер — это особый термос. Засуньте Кофф Поп в отверстие в крышке, налейте немного воды через верх и нажмите на кнопку. Менее чем через минуту вы получите 240 мл тепловатой коричневой жидкости. Конечно, по вкусу она почти не напоминает кофе, но, по крайней мере, в ней много кофеина. Просто не обращайте внимания на легкое онемение языка после того, как вы его выпьете. Кофф Попсы от Континентал Брендс — это расфасованные светло-коричневые таблетки размером с большой палец взрослого человека. Их можно купить только в магазинах Оазис по цена 10eb (Дешевка) за упаковку из 10 штук. Кофф Попсы входят в любой образ жизни выше Киббла, а Кофф Поппер — нет.

Огнеупорный Сейф: небольшой ящик с замком, примерно 30 сантиметров в диаметре. Сейф предназначен для хранения важных бумаг на случай, если случится худшее, он огнеупорен, имеет прочную конструкцию, которая считается, как толстая сталь (50 ПЗ). Для взлома механического замка требуется проверка навыка Взлом Замков СЛ15. Недостаток? Сейф можно унести. В комплекте даже есть ручка для удобства переноски.

Потайной Ящик: он может быть встроен в кровать, стол или комод, но где бы он ни находился, чтобы найти эту ячейку размером 15x30x7,5 см потребуется проверка навыка Скрытие/Раскрытие объекта СЛ15.

Умный Туалетный Столик: станция, созданная специально для ухода за собой и стиля. Тщеславие оснащено ящиками для хранения косметики, аксессуаров и инструментов для ухода за собой, а также красивым цифровым зеркалом со встроенной подсветкой, чтобы помочь вам выглядеть восхитительно. Зеркало может соединяться с вашим агентом для загрузки различных модных фильтров и показа синхронизированного видео с различными косметическими средствами и прическами, которые накладываются на вас в режиме реального времени.

Настенное Искусство: возможно, вы не можете позволить себе повесть на стену Моне, но вы можете купить плакат с его картиной, напечатанный на хорошем принтере большого размера и помещенный в дешевую пластиковую рамку. Или, может быть, вам больше нравятся собаки, играющие в покер. В любом случае, это стоит одинаково.

ПРОЖЖЕННЫЕ ШЕСТЁРКИ

В СЛУЧАЕ ПОВЕРГЕЙМИНГА РАЗБИТЬ СТЕКЛО

Writing and Design by James Hutt

Editing by J Gray • **Art Direction by** Jaye Kovach

Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray

Copyright © 2021 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention. All situations, governments, and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.

ПРОЖЖЕННЫЕ ШЕСТЕРКИ

Добро пожаловать, геймммастер. В вашей партии полно машин смерти, уворачивающихся от пуль, разбрасывающих взрывчатку и стреляющих исключительно в головы? Если вы обнаружили, что шестёрки из ***основной книги Cyberpunk RED*** не могут бросить вызов вашим перекачанным чувакам, и вы не хотите увеличивать размах ваших столкновений, чтобы как-то компенсировать разницу, то вы пришли по адресу. Давайте сводим этих шестёрок в спортзал. Пришло время подкачать их.

Прожженные шестёрки сбалансированы для использования в качестве замены шестёрок из ***основной книги Cyberpunk RED***... но только если ваша партия состоит из созданных для боя персонажей, и из расчета один на одного эджераннера. Они также экономически сбалансированы и имеют схожую добычу. Против команды, включающей любых персонажей, не созданных для боя, их следует использовать экономно, добавляя к обычным шестёркам из ***основной книги Cyberpunk RED***. Эти НИПы созданы не для того, чтобы вытирать пол перед игроками, а для того, чтобы бросить им вызов, даря им при этом чувство собственной крутоты, которую они и хотели отыгрывать.

Попробуйте их в своей игре и посмотрите, как отреагируют ваши игроки. Если им все еще нужно что-то более острое, сделайте бросок по приведенной ниже таблице, чтобы добавить дополнительной перчинки этой встрече.

1d10	Усложнить Стычку с Шестёркой
1	1 Шестёрка стреляет зажигательными боеприпасами (CP:R стр. 346), но у него только 10 патронов.
2	В начале 2-го раунда добавьте к столкновению 2 дополнительных Шестёрок.
3	2 Шестёрки в данный момент испытывают первичный эффект накротика "Черное кружево" (CP:R стр. 227).
4	Одна Шестёрка имеет бронебойную гранату (CP:R стр. 345) и Сумму Навыка Атлетика 12.
5	Один из противников одет в тяжелый бронекостюм (ОС13). Увеличьте их РЕА, ЛВК и СКО на 2 (до расчета штрафа брони).
6	Шестёрки необычайно организованы. Один из них имеет Сумму Навыка Тактика 13 и дымовую гранату (CP:R стр. 347).
7	Добавьте к столкновению дополнительную шестёрку другого типа.
8	Добавьте к столкновению 2 Шестёрок. Дайте каждому из них критическое ранение в голову.
9	В начале 2, 3 и 4 раундов добавьте в бой по 1 дополнительной Шестёрке.
10	1 Шестёрка имеет ПП, у неё нет чувства самосохранения, Сумма Навыка Автоматического Огня равна 16, и у него нет брони головы.

ПРОЖЖЕННЫЙ ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
4	6	6	2	4
ВОЛЯ	**УДЧ**	**СКО**	**ТЕЛ**	**ЭМП**
4	—	5	7	3

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спаспробоск
40	20	7

Оружие	
Дробовик Плохого Качества	5d6
Кулаки	3d6

Защита: Л Бронекостюм	
Голова	11 ОС
Тело	11 ОС

Сумма Навыка Атлетика 9, Brawling 13, Концентрация 6, Общение 5, Вождение 10, Education 6, Выносливость 9, Уклонение 8, Первая помощь 4, Проницательность 5, Допрос 6, Язык (Родной) 8, Язык (Уличный сленг) 6, Знание местности (Ваш дом) 6, Внимательность 10, Убеждение 6, Сопротивление пыткам/наркотикам 8, Тактическое оружие 10, Скрытность 8

Киберимпланты и Снаряжение Дробь x25, Рация (коммуникатор)

ПРОЖЖЕННЫЙ БУСТЕР

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
4	6	5	2	4

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
4	—	6	4	3

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спаспробоск
30	15	4

Оружие	
О.Т. Пистолет Плох. кач-ва	4d6
Когти росомахи	3d6

Защита: Кожа	
Голова	4 ОС
Тело	4 ОС

Сумма Навыка Атлетика 9, Рукопашный бой 9, Скрытие/раскрытие объекта 6, Концентрация 8, Общение 5, Вождение 10, Образование 6, Выносливость 6, Уклонение 7, Первая помощь 4, Пистолеты 12, Проницательность 5, Допрос 6, Язык (Родной) 8, Язык (Уличный сленг) 6, Знание местности (Ваш дом) 6, Оружие ближнего боя 12, Внимательность 8, Убеждение 6, Сопротивление пыткам/наркотикам 8, Скрытность 7

Киберимпланты и Снаряжение Патроны ОТ Пистолета x30, 1-разовый Мобильник, Черное Кружево x1, Когти Росомахи, Техноволосы

Еще один хитрый прием, который вы можете использовать для настройки ваших Шестёрок — написать для каждой из них одну строчку концентрированного диалога для боя заранее. Даже если в итоге они не произнесут этих фраз, но если бы они все же её произнесли! Это было бы интересно и помогло бы снять с ваших плеч ролевой груз, пока вы будете пыхтите над созданием интересной боевой сцены. Шестёрка с фразой "Я задержу их!" будет восприниматься игроками иначе, чем "Смотри, тут мешок с запчастями..." или "Мелвин, тащи сюда свою задницу!".

Никогда не позволяйте им забывать, что они убивают людей, даже если это Шестёрки. Особенно когда они этого заслуживают.

ПРОЖЖЕННЫЙ ДОРОЖНЫЙ БАНДИТ

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
6	6	6	4	3

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
3	—	5	3	3

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спаспробоск
25	13	3

Оружие			
Очень Тяжелый Пистолет Плох. кач-ва	4d6	Оч. Тяж. Оружие Бл. Боя Плохого Кач-ва	4d6

Защита: Кевлар®	
Голова	7 ОС
Тело	7 ОС

Сумма Навыка Атлетика 8, Рукопашный бой 8, Концентрация 5, Общение 6, Вождение 12, Образование 8, Выносливость 5, Уклонение 11, Первая помощь 6, Пистолеты 10, Проницательность 5, Автомеханика 10, Язык (Родной) 10, Язык (Уличный сленг) 8, Знание местности (Ваш дом) 8, Оружие ближнего боя 12, Внимательность 10, Убеждение 5, Скрытность 8, Выслеживание 10, Выживание в пустыне 8

Киберимпланты и Снаряжение Патроны ОТ Пистолета x20, Верёвка, Фонарик, Нейролинк (Личный порт)

ПРОЖЖЕННЫЙ ОПЕРАТИВНИК СЛУЖБЫ БЕЗОПАСНОСТИ

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
5	7	4	2	2

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
3	—	4	5	3

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спаспробоск
30	15	5

Оружие	
Штурм. Винтовка Плох. кач-ва	5d6
О.Т. Пистолет Плох. кач-ва	4d6

Защита: Л Бронекостюм	
Голова	11 ОС
Тело	11 ОС

Сумма Навыка Атлетика 8, Автомат. огонь 14, Рукопашный бой 8, Концентрация 7, Общение 5, Образование 7, Уклонение 6, Первая помощь 4, Пистолеты 12, Проницательность 5, Допрос 6, Язык (Родной) 9, Язык (Уличный сленг) 7, Знание местности (Ваш дом) 7, Оружие ближнего боя 6, Внимательность 8, Убеждение 4, Сопротивление пыткам/наркотикам 8, Тактическое оружие 12, Скрытность 6

Киберимпланты и Снаряжение Винтовочные патроны x40, Патроны ОТ Пистолета x20, Рация (коммуникатор)

BY NEIL BRAQUINHO

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спаспробоск

Оружие				Защита:	
				Голова	
				Тело	

Сумма Навыка

Киберимпланты и Снаряжение

СДЕЛАЙ СВОЮ ШЕСТЁРКУ!

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП

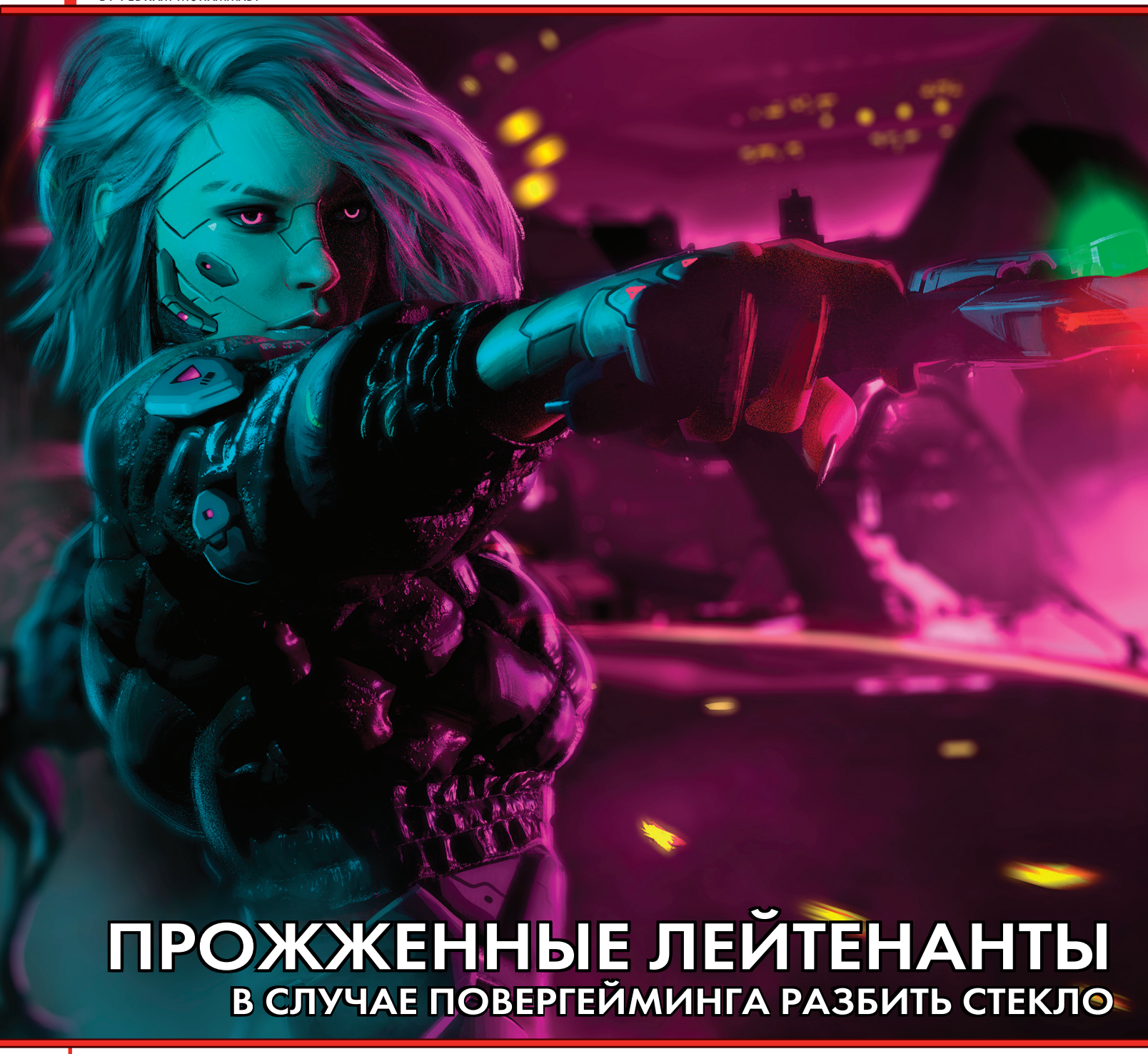
Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спаспробоск

Оружие				Защита:	
				Голова	
				Тело	

Сумма Навыка

Киберимпланты и Снаряжение

BY PEDRAM MOHAMMADI



ПРОЖЖЕННЫЕ ЛЕЙТЕНАНТЫ

В СЛУЧАЕ ПОВЕРГЕЙМИНГА РАЗБИТЬ СТЕКЛО

Writing and Design by James Hutt

Editing by J Gray • **Art Direction by** Jaye Kovach

Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray

Copyright © 2021 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention. All situations, governments, and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.

ПРОЖЖЕННЫЕ ЛЕЙТЕНАНТЫ

Добро пожаловать, гейм-мастер. Во второй части серии "Прожжённые", мы расскажем о лейтенантах из основной книги правил ***Cyberpunk RED***. Но сначала нам необходимо некоторые пояснения:

Что Такое Прожженные?

Прожженные — это префикс, означающий "оптимизирован для боя". Он устанавливает уровень игры, который обеспечивает нужную сложность для персонажей, прокачанных для боя, и при этом позволить им чувствовать свою крутость, не нарушая экономику игры и не увеличивая количество вражеских бойцов в бою.

Что Такое Прокачанная Группа?

Прокачанная группа — это группа, состоящая из прокачанных персонажей игроков. Если хотя бы один член группы не считается Прокачанным, у вас не Прокачанная группа и вам нужно соблюдать осторожность: Прожженные враги, скорее всего, станут причиной смерти слабых персонажей игроков.

Что Такое Прокачанный Персонаж?

Персонаж игрока считается Прокачанным, если он соответствует любому из следующих критериев:

- РЕА 8 в сочетании с навыком Уклонения 6 или выше.
- Способность атаковать со СТАТами + Навык + Модификатор равен 15 выше.
- ВОЛЯ + ТЕЛ 16 или выше.
- Владеет оружием категорией цены Роскошь или выше.
- ЛВК 8 в сочетании с СКО 8.
- Навык Автоматического Огня или боевых искусств 6 или выше.
- Ранг соло 4 или выше.

Прожженные Лейтенанты

Следующие Прожженные Лейтенанты сбалансированы для использования в качестве замены лейтенантов из основной книги правил ***Cyberpunk RED*** (**СТР 414**), но только против Прокачанных групп (см. выше) и из расчета один лейтенант на двух эджераннеров.

В классическом смешанном столкновении один Прожженный Лейтенант стоит двух Прожженных Шестёрок. Эти НИПы созданы не для того, чтобы вытирать пол перед игроками, а для того, чтобы бросить им вызов, даря им при этом чувство собственной крутоты, которую они и хотели отыгрывать.

В отличие от Прожженных Шестёрок, которых можно аккуратно использовать против не прокачанных групп с минимальными отклонениями баланса игры, использование Прожженных Лейтенантов — это прямой путь на их похороны.

Тактика Прожженного Лейтенанта

Если вы хотите добавить дополнительную перчинку к встрече с Прожженным Лейтенантом, сделайте бросок по таблице ниже, чтобы определить его тактику:

1d10	Тактика Прожженного Лейтенанта
1	Лейтенант и его союзники устраивают засаду на группу (CP:R СТР 399).
2	Лейтенант использует живой щит (CP:R СТР 184).
3	Лейтенант приказывает своим союзникам сосредоточиться на определенном игроке.
4	Лейтенант приказывает своим союзникам устроить молниеносную атаку на группу игроков.
5	Лейтенант находится в защищённой позиции, используя укрытия.
6	Сумма Навыков "Первая помощь" и "Парамедик" у Лейтенанта по 14 баллов каждая.
7	Лейтенант установил бронебойную гранату (CP:R СТР 345) в качестве ловушки перед боем, где-то на поле. Чтобы заметить ее, требуется проверка навыка Внимательности СЛ15. Для ее обезвреживания требуется проверка навыка Подрывник СЛ9. Граната взорвется, если любой персонаж переместится в квадрат, в котором она установлена.
8	Лейтенант провел обширное исследование боевых возможностей партии.
9	Лейтенант имеет ХАР 6, репутацию 2. Он пытается устроить "Запугивание" (CP:R СТР 194) либо до начала боя, либо непосредственно перед самим боем.
10	Лейтенант имеет Сумму Навыка Тактика 16 и является командиром.

BY RICHARD BAGNALL

ПРОЖЖЕНЫЙ НЕТРАННЕР (ПРОТИВ ЛЮДЕЙ)

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
7	5	4	7	4
ВОЛЯ	**УДЧ**	**СКО**	**ТЕЛ**	**ЭМП**
7	—	5	4	4

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спаспробоск
40	20	4

Оружие	
Оч. Тяжелый Пистолет	4d6

Защита: Л Бронекостюм	
Голова	11 ОС
Тело	11 ОС

Сумма Навыка Атлетика 9, Знание техники 13, Рукопашный бой 6, Бизнес Скрытие/раскрытие объекта 11, Концентрация 11, Общение 6, Криптография 11, Дедукция 11, Образование 12, Электроника/Безопасность 11, Уклонение 10, Первая помощь 9, Фальсификация 13, Пистолеты 12, Проницательность 6, Язык (Родной) 11, Язык (Уличный сленг) 9, Поиск информации 13, Знание местности (Выбор ГМ) 13, Знание местности (Ваш Дом) 9, Внимательность 11, Убеждение 6, Взлом замков 11, Сопротивление пыткам/наркотикам 9, Скрытность 12, Тактика 12

Ролевая Способность Интерфейс 4

Киберимпланты и Снаряжение Пистолетные боеприпасы x50, Фонарик, Очки Виртуальности, Нейролинк, Личный порт, Кибердека • **Программы**: Доспехи x2, Банхаммер, Декалом, Адская Стрела x2, Щит

ПРОЖЖЕНЫЙ НЕТРАННЕР (ПРОТИВ ПРОГРАММ)

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
7	5	4	7	4
ВОЛЯ	**УДЧ**	**СКО**	**ТЕЛ**	**ЭМП**
7	—	5	4	4

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спаспробоск
40	20	4

Оружие	
Оч. Тяжелый Пистолет	4d6

Защита: Л Бронекостюм	
Голова	11 ОС
Тело	11 ОС

Сумма Навыка Атлетика 9, Знание техники 13, Рукопашный бой 6, Бизнес Скрытие/раскрытие объекта 11, Концентрация 11, Общение 6, Криптография 11, Дедукция 11, Образование 12, Электроника/Безопасность 11, Уклонение 10, Первая помощь 9, Фальсификация 13, Пистолеты 12, Проницательность 6, Язык (Родной) 11, Язык (Уличный сленг) 9, Поиск информации 13, Знание местности (Выбор ГМ) 13, Знание местности (Ваш Дом) 9, Внимательность 11, Убеждение 6, Взлом замков 11, Сопротивление пыткам/наркотикам 9, Скрытность 12, Тактика 12

Ролевая Способность Интерфейс 4

Киберимпланты и Снаряжение Пистолетные боеприпасы x50, Фонарик, Очки Виртуальности, Нейролинк, Личный порт, Кибердека • **Программы**: Доспехи, Убийца, Быстрый Гонзалес x2, Меч x2

ПРОЖЖЕНЫЙ ШЕФ РЕСТАВРАТОРОВ (МОЛНИЯ)

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
3	8	6	5	4

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
5	—	6	6	4

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спаспробоск
40	20	6

Оружие	
Тяж. Ор. Ближ. Боя	3d6
Дробовик	5d6

Защита: Л Бронекостюм	
Голова	11 ОС
Тело	11 ОС

Сумма Навыка Атлетика 12, Знание техники 9, Рукопашный бой 8, Бизнес Скрытие/раскрытие объекта 5, Концентрация 7, Общение 6, Дедукция 7, Подрывник 7, Вождение 12, Образование 5, Электроника/Безопасность 9, Выносливость 11, Уклонение 12, Первая помощь 7, Проницательность 6, Автомеханика 7, Язык (Родной) 7, Язык (Уличный сленг) 5, Знание местности (Ваш Дом) 5, Оружие ближнего боя 14, Парамедик 7, Внимательность 8, Убеждение 6, Взлом замков 7, Сопротивление пыткам/наркотикам 10, Тактическое оружие 14, Скрытность 10, Тактика 10, Оружейник 9, Выживание в пустыне 7

Киберимпланты и Снаряжение Жаканы x25, Агент, Коммуникатор (Рация), Палатка и оборудование для кемпинга, Нейролинк, Керезников

Что Молния, что Гром — отличные командиры для Прожженых Шестёрок.
В то время как Молния может вести своих Шестёрок спереди, Гром создан для поддержки их тыла.

ПРОЖЖЕНЫЙ ШЕФ РЕСТАВРАТОРОВ (ГРОМ)

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
3	6	6	5	4

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
5	—	4	6	4

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спаспробоск
40	20	6

Оружие			
Тяж. Ор. Ближ. Боя	3d6	Выкидной гранатомёт	6d6
Оч. Тяжелый Пистолет	4d6		

Защита: Л Бронекостюм	
Голова	11 ОС
Тело	11 ОС

Сумма Навыка Атлетика 12, Знание техники 9, Рукопашный бой 8, Бизнес Скрытие/раскрытие объекта 5, Концентрация 7, Общение 6, Дедукция 7, Подрывник 12, Вождение 10, Образование 5, Электроника/Безопасность 9, Выносливость 11, Уклонение 12, Первая помощь 7, Пистолеты 14, Оружие кр. калибра 12, Проницательность 6, Автомеханика 7, Язык (Родной) 7, Язык (Уличный сленг) 5, Знание местности (Ваш Дом) 5, Оружие ближнего боя 14, Парамедик 7, Внимательность 8, Убеждение 6, Взлом замков 7, Сопротивление пыткам/наркотикам 10, Скрытность 10, Тактика 10, Оружейник 9, Выживание в пустыне 7

Киберимпланты и Снаряжение Боеприпасы для Оч. Тяж. Пистолета x25, Агент, Коммуникатор (Рация), Палатка и об. для кемпинга, Киберрука, Выкидной Гранатомёт (Бронебоная Граната x1, Дымовая Граната x1)

ПРОЖЖЕНЫЙ ОФИЦЕР СЛУЖБЫ БЕЗОПАСНОСТИ (РЭЙД)

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
5	8	6	4	6

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
5	—	6	7	5

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спаспробоск
40	20	7

Оружие	
Штуромовая Винтовка	5d6
Подствольный Дробовик	5d6

Защита: Л Бронекостюм	
Голова	11 ОС
Тело	11 ОС

Сумма Навыка: Атлетика 12, Автомат. огонь 12, Рукопашный бой 12, Концентрация 7, Общение 6, Дедукция 7, Вождение 12, Образование 7, Уклонение 10, Первая помощь 6, Пистолеты 12, Проницательность 6, Допрос 8, Язык (Родной) 9, Язык (Знаток Улиц) 7, Знание местности (Ваш Дом) 7, Внимательность 7, Убеждение 8, Сопротивление пыткам/наркотикам 10, Тактическое оружие 12, Скрытность 8, Тактика 12

Киберимпланты и Снаряжение: Винтовочные Патроны x50, Экспансивные Боеприпасы x2, Светошумовая Граната x1, Агент, Фонарик, Пистолет-крюк, Коммуникатор (Рация), Кибернога x2

Рэйд и Осада отлично подходят для тактического боя, основанного вокруг целей на местности. Они идеально подойдут для боя в помещениях с множеством интересных укрытий и складок местности. Бонусные очки за фонтаны и рекламные стойки.

ПРОЖЖЕНЫЙ ОФИЦЕР СЛУЖБЫ БЕЗОПАСНОСТИ (ОСАДА)

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
5	8 (6)	6 (4)	4	6

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
5	—	6 (4)	7	4

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спаспробоск
40	20	7

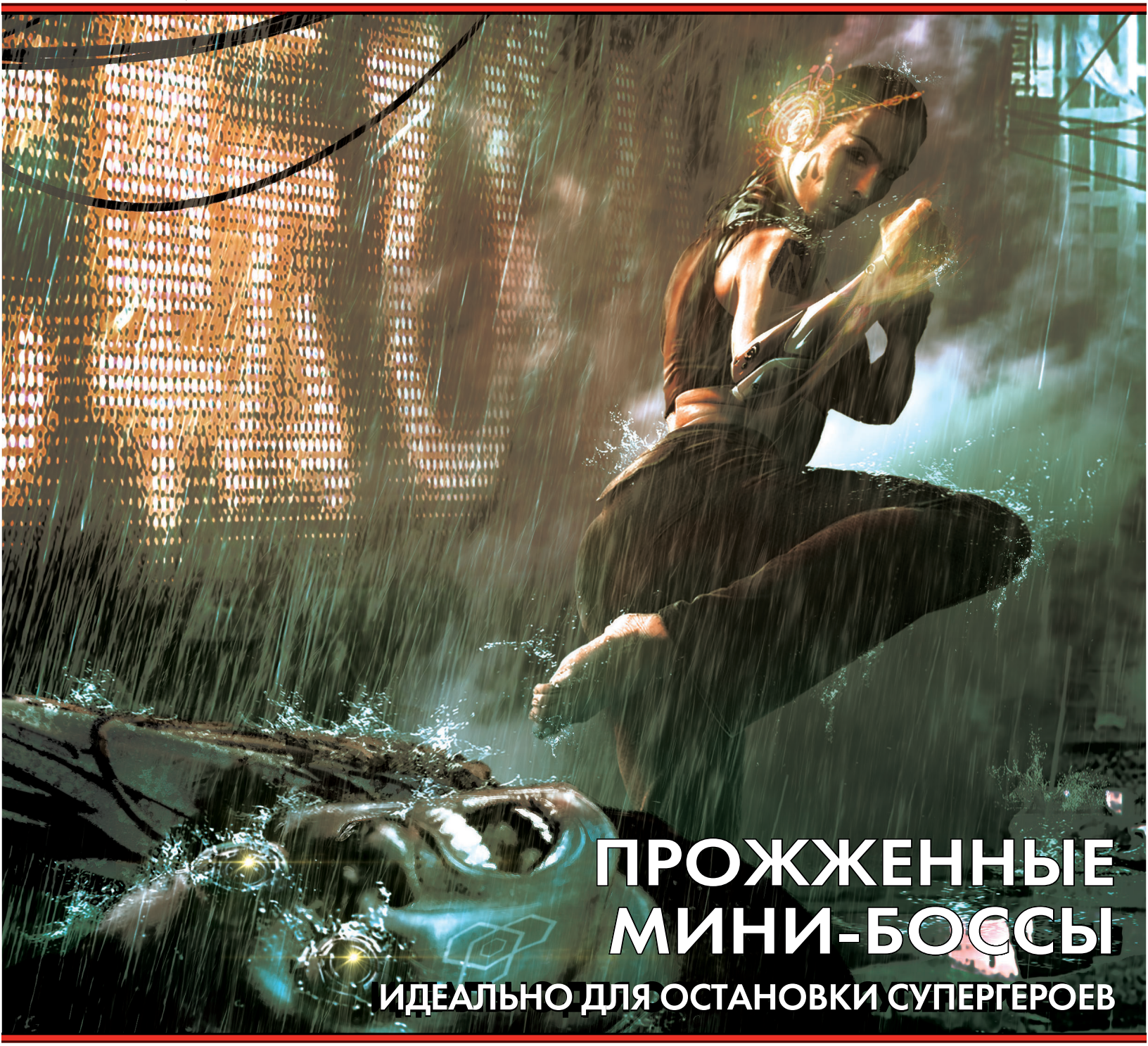
Оружие	
Тяжелый ПП	3d6

Защита: Т Бронекостюм	
Голова	13 ОС
Тело	13 ОС

Сумма Навыка: Атлетика 12 (10), Автомат. огонь 14 (12), Рукопашный бой 12 (10), Концентрация 7, Общение 6, Дедукция 7, Вождение 12 (10), Образование 7, Уклонение 10 (8), Первая помощь 6, Пистолеты 12 (10), Проницательность 6, Допрос 8, Язык (Родной) 9, Язык (Знаток Улиц) 7, Знание местности (Ваш Дом) 7, Внимательность 7, Убеждение 8, Сопротивление пыткам/наркотикам 10, Скрытность 8 (6), Тактика 12

Киберимпланты и Снаряжение: Пуленепробиваемый Щит, Пистолетные боеприпасы x80, Граната со Слезоточивым Газом x2, Агент, Фонарик, Пистолет-крюк, Наручники x2, Коммуникатор (Рация), Киберглаза x2, Назальные Фильтры

BY NEIL BRANQUINHO



ПРОЖЖЕННЫЕ МИНИ-БОССЫ

ИДЕАЛЬНО ДЛЯ ОСТАНОВКИ СУПЕРГЕРОЕВ

Writing and Design by James Hutt

Editing by J Gray • **Art Direction by** Jaye Kovach

Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray

Права защищены © 2022 автор R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk зарегестрированная товарная марка CD Projekt Red S.A. Все права защищены в соответствии с Всемирной конвенцией об авторском праве. Все ситуации, правительства и люди в этой книге вымышлены. Любое сходство, изображенное здесь без сатирического намерения, является строго случайным.

ПРОЖЖЕННЫЕ МИНИ-БОССЫ

ДАТА

ПЛ отсылает к бесплатному DLC Прожженные Лейтенанты, доступному для загрузки с сайта rtalsoriangames.com

CP:R отсылает к основной книге правил ***Cyberpunk RED***.

С возвращением, геймmастер, это третья часть серии DLC для ***Cyberpunk RED*** "Прожженные"! В этом выпуске мы даем мини-боссам из основной книги правил ***Cyberpunk RED*** усиленную настройку, и даже добавляем несколько новых, чтобы враги могли сравняться с персонажами игроков, уворачивающимися от пуль, разбрасывающими взрывчатку, стреляющих в головы дилеров смерти. Поскольку это третья часть, мы еще больше накаляем обстановку! Учтите, если группа игроков не достаточно сильна (**СМ. ПЛ СТР. 2**), эти прожженные мини-боссы определенно закатят панихиду по ним.

Как и все усиленные противники, следующие мини-боссы предназначены не для того, чтобы вытирать пол перед сильной партией игроков, а для того, чтобы бросить им вызов, при этом не нарушая экономику игры и не увеличивая количество вражеских бойцов в столкновении.

Прежде чем мы перейдем к делу, вот последние предупреждения, игнорируйте их на свой страх и риск: Любая встреча с Прожженным мини-боссом сбалансирована таким образом, чтобы стать смертоносной. Несколько таких столкновений за одно задание или их использование против не закаленных боями экипажей — это прямой путь на похороны персонажей.

Прожженные мини-боссы сбалансированы для использования в качестве замены мини-боссов из основной книги правил *Cyberpunk RED* (СМ. CP:R СТР. 414), из расчета 1 на 3 Эджраннеров.

Мини-Повышение для Мини-Боссов

Если эти Мини-Боссы слишком мини для вашей истории, бросьте кубик по таблице ниже, чтобы дать им повышение!

1d10	Мини-Повышение для Прожженного Мини-Босса
1	Увеличьте одну его сумму новыков, которая выше 10, до 17.
2	Его ПЗ увеличилось на 10.
3	Дайте ему 3 ранг командной работы (**СМ. CP:R СТР. 153**), и дайте ему подчиненного на ваш выбор.
4	Дайте ему средний бронекостюм, который был улучшен техником, сняв штрафы.
5	Дайте ему дополнительные имланты на 600eb.
6	Дайте ему репутацию 5 уровня.
7	Дайте ему ЭМИ-гранату (**СМ. CP:R СТР. 345**) и Сумму Навыка Атлетика 16.
8	Перед началом боя выдайте ему дозу Чёрного Кружева (**СМ. CP:R СТР. 357**) или Синтококса (**СМ. CP:R СТР. 358**).
9	Увеличьте его СКО до 8 или увеличьте их Сумму Навыка Уклонение до 18.
10	Дайте ему жабры (**СМ. CP:R СТР. 363**) и оберните в экзотический бодискульптинг (**СМ. CP:R СТР. 226**). Акула? Арована? Сами разберётесь.

Я не могу спокойно рассмотреть тележку с раменом, не подвергаясь преследованиям. Эти парни будут вытягивать данные из вашего агента, угрожать вам из-за покрытия кожи, пытаться убить вас за кусок, если он хоть сколько-нибудь качественный. Вот почему я ношу с собой гранату, офицер. Исключительно для самообороны!

— ИЕРИХО ХАНТ

ПРОЖЖЕННЫЙ УБИЙЦА АРАСАКИ (СОЛО)

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
6	8	8	6	5
ВОЛЯ	**УДЧ**	**СКО**	**ТЕЛ**	**ЭМП**
8	—	8	8	5

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спасбросок
50	25	8

Оружие	
Тяж. Оружие Бл. Боя Отличного Качества	3d6
Удар Боевыми Искусствами	3d6

Защита: Л. Бронекостюм	
Голова	11 ОС
Тело	11 ОС

Сумма Навыка Атлетика 10, Рукопашный бой 16 , Концентрация 10, Общение 7, Образование 8, Уклонение 16, Первая помощь 8, Проницательность 7, Допрос 13, Язык (Родной) 10, Язык (Уличный Сленг) 8, Знание местности (Ваш Дом) 8, Боевые искусства (Карате) 16, Оружие ближнего боя 16, Внимательность 8, Убеждение 7, Сопротивление пыткам/наркотикам 16, Скрытность 16, Тактика 14

Ролевая Способность Боевое Чутьё 6

Киберимпланты и Снаряжение Дымовая Граната x1, Нейролик, Сандвистан, Кибеглаз x2 с ИК/УФ зрение

Держите эти две штуки в заднем кармане на случай, если ваши игроки делают что-то, чего вы не ожидали: Корпоративная Защита может поддержать течение сюжета, выступая в качестве временной стены на пути прогресса, а Убица может замедлить ход событий, сразу же предложив тяжелую встречу, пока вы решаете как играть дальше.

ПРОЖЖЕННЫЙ БОЕВИК КОРПОРАЦИИ (СОЛО)

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
7	8	8	8	7
ВОЛЯ	**УДЧ**	**СКО**	**ТЕЛ**	**ЭМП**
8	—	5	12	4

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спасбросок
60	30	12

Оружие	
Удар Боевыми Искусствами	4d6

Защита: Л. Бронекостюм	
Голова	11 ОС
Тело	11 ОС

Сумма Навыка Атлетика 10, Рукопашный бой 16, Концентрация 12, Общение 10, Образование 9, Электроника/Безопасность 16, Уклонение 14, Первая помощь 10, Проницательность 10, Язык (Родной) 11, Язык (Уличный Сленг) 9, Знание местности (Ваш Дом) 9, Боевые искусства (Дзюдо) 16, Парамедик 16, Внимательность 9, Personal Grooming 14, Убеждение 9, Скрытность 10

Ролевая Способность Боевое Чутьё 6

Киберимпланты и Снаряжение Агент, Коммуникатор (Рация), Киберглаз с МикроВидео, Искусственные мышцы и усиленные кости, Имплантированный экзоскелет ∑ (сигма)

ПРОЖЖЕННЫЙ ВЕТЕРАН МИЛИТЕХА (СОЛО)

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
6	8	8	6	5

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
8	—	7	10	4

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спасбросок
55	28	10

Оружие	
Ш.Винтовка с Подствольным Дробовиком	5d6
Тяжелый Пистолет	3d6

Защита: Л. Бронекостюм	
Голова	11 ОС
Тело	11 ОС

Ролевая Способность Боевое Чутьё 6

Сумма Навыка Атлетика 16, Рукопашный бой 16, Концентрация 10, Общение 6, Образование 8, Уклонение 16, Первая помощь 8, Пистолеты 16, Проницательность 6, Допрос 13, Язык (Родной) 10, Язык (Уличный Сленг) 8, Знание местности (Ваш Дом) 8, Парамедик 10, Внимательность 8, Убеждение 7, Сопротивление пыткам/наркотикам 16, Тактическое оружие 16, Скрытность 10, Тактика 14

Киберимпланты и Снаряжение Бронеб. пистолетные патроны x10, Бронеб. винтовочные патроны x10, Бронеб. Жаканы 10, Чёрное Кружево x4, Коммуникатор (Рация), Искусственные мышцы и усиленные кости

ПРОЖЖЕННЫЙ АУТРАЙДЕР (КОЧЕВНИК)

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
6	8	8	5	7

ВОЛЯ	УДЧ	СКО	ТЕЛ	ЭМП
8	—	6	8	6

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спасбросок
50	25	8

Оружие	
Тяж. Оружие Бл. Боя Отличного Качества	3d6
Ш. Винтовка с Барабанным Магазином	5d6

Защита: Л. Бронекостюм	
Голова	11 ОС
Тело	11 ОС

Сумма Навыка Авиационные технологии 11, Атлетика 10, Автомат. огонь 16, Рукопашный бой 16, Концентрация 10, Общение 8, Вождение 20, Образование 8, Уклонение 16, Первая помощь 7, Проницательность 8, Автомеханика 11, Язык (Родной) 10, Язык (Уличный Сленг) 8, Знание местности (Пустоши) 14, Знание местности (Ваш Дом) 8, Оружие ближнего боя 16, Внимательность 8, Убеждение 9, Пилотирование 14, Судоходство 20, Сопротивление пыткам/наркотикам 16, Морская технология 11, Тактическое оружие 16, Скрытность 14, Выживание в пустыне 14

Ролевая Способность Мото 6 (Бонусы от Способности иже заложены в Сумму Навыков)

Киберимпланты и Снаряжение Винтовочные патроныx100, Трекер маячка, Коммуникатор (Рация), Нейролик, Личный порт, Комплект Кибераудио с Усиленным слухом, Киберглаз с Тактический Прицелом и ТелеОптикой

Транспорт Байк с Усиленным Шасси, Пуленепробиваемым Стеклом и NOS • Гидроцикл с Пуленепробиваемым Стеклом (*хранится у Семьи*)

ПРОЖЖЕННЫЙ ПИРОТЕХНИК (СОЛО/ТЕХНИК)

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
8	8	8	8	5
ВОЛЯ	**УДЧ**	**СКО**	**ТЕЛ**	**ЭМП**
8	—	6	8	2

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спасбросок
50	25	8

Оружие		Защита: Л. Бронекостюм	
Огнемёт Отличного Качества	3d6	**Голова**	11 ОС
Ракетомёт Плохого Качества	8d6	**Тело**	11 ОС

Сумма Навыка Атлетика 10, Рукопашный бой 16, Концентрация 10, Общение 4, Подрывник 16, Образование 12, Уклонение 16, Первая помощь 10, Оружие кр. калибра 16, Проницательность 4, Язык (Родной) 12, Язык (Уличный Сленг) 10, Знание местности (Ваш Дом) 10, Внимательность 10, Убеждение 7, Сопротивление пыткам/наркотикам 16, Наука (Химия) 16, Скрытность 10, Оружейник 16

Ролевая Способность Боевое Чутьё 4, Создатель 2 (Мастер Модернизации 2, Мастер Изготовления 1, Мастер Изобретатель 1)

Киберимпланты и Снаряжение Боеприпасы для Огнемёта x16, Зажигательная Рокета x1 *(зажигательные боеприпасы для ракетницы)*, Светошумовая Граната x1, Синтококс x4, Комплект Кибераудио с Демпфером, Киберглаз x2 с Анти-Ослеплением, Искусственное плечо с креплением, Киберрука x2

ДАТА

Прожженный Пиротехник использовал свою ролевую способность Создателя, чтобы улучшить свой огнемет до Отличного качества, а также изобрести и изготовить Зажигательную Ракету.

Эти двое сразу же оказывают сильное влияние на ход боя, они быстро научат ваших игроков высоким ставкам в столкновениях с Прожженными Бойцами. Они могут легко скрыться для внезапного появления благодаря своему дальнобойному оружию.

ПРОЖЖЕННЫЙ СНАЙПЕР (СОЛО)

ИНТ	РЕА	ЛВК	ТЕХ	ХАР
7	8	8	4	7
ВОЛЯ	**УДЧ**	**СКО**	**ТЕЛ**	**ЭМП**
8	—	6	6	4

Пункты Здоровья	Тяжелое Ранение	Спасбросок
45	23	6

Оружие		Защита: Л. Бронекостюм	
Снайперская Винтовка Отличного Качества со Снайперским Прицелом	5d6	**Голова**	11 ОС
		Тело	11 ОС

Сумма Навыка Актерское мастерство 15, Атлетика 10, Рукопашный бой 10, Подкуп 15, Скрытие/раскрытие объекта 15, Концентрация 10, Общение 6, Образование 9, Выносливость 16, Уклонение 16, Первая помощь 6, Проницательность 6, Язык (Родной) 11, Язык (Уличный Сленг) 9, Знание местности (Ваш Дом) 9, Внимательность 15, Убеждение 9, Тактическое оружие 16, Скрытность 16, Выживание в пустыне 15

Ролевая Способность Боевое Чутьё 6

Киберимпланты и Снаряжение Бронебойные Боеприпасы x16, Одноразовый Мобильник, Киберглаз x2 с Слабое освещение/ИК/УФ зрение и Тактическим прицелом

BY SANTIAGO BETANCUR

ГРУЗ КРАСНОГО ХРОМА

СКРИМЛИСТ ДЛЯ CYBERPUNK RED

Writing and Design by Cody Pondsmith

Editing by Matt Click • **Art Direction by** Jaye Kovach

Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray

Права защищены © 2021 автор R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk зарегестрированная товарная марка CD Projekt Red S.A. Все права защищены в соответствии с Всемирной конвенцией об авторском праве. Все ситуации, правительства и люди в этой книге вымышлены. Любое сходство, изображенное здесь без сатирического намерения, является строго случайным.

Война Банд Вспыхнула В Боевой Зоне

автор Джерико Хант

Ранее сегодня северный сектор восточной Боевой зоны погрузился в хаос, поскольку напряженность между Железными Прицелами и Легионом Красного Хрома переросла в полномасштабный конфликт. Пули летели, а потрошители кромсали, когда эти две жестокие банды выплескивали накопившуюся месяцами враждебность друг на друга и на любого несчастного жителя Найт-Сити, забредшего в их кровавую жатву. Офицеры NCPD уже находятся на месте происшествия, пытаясь подавить это бессмысленное насилие, но факт наличия в сражении нескольких чрезмерно кибернетизированных панков потребовало участия C-SWAT. Несомненно, этот конфликт будет кипеть и за пределами Боевой зоны по мере.

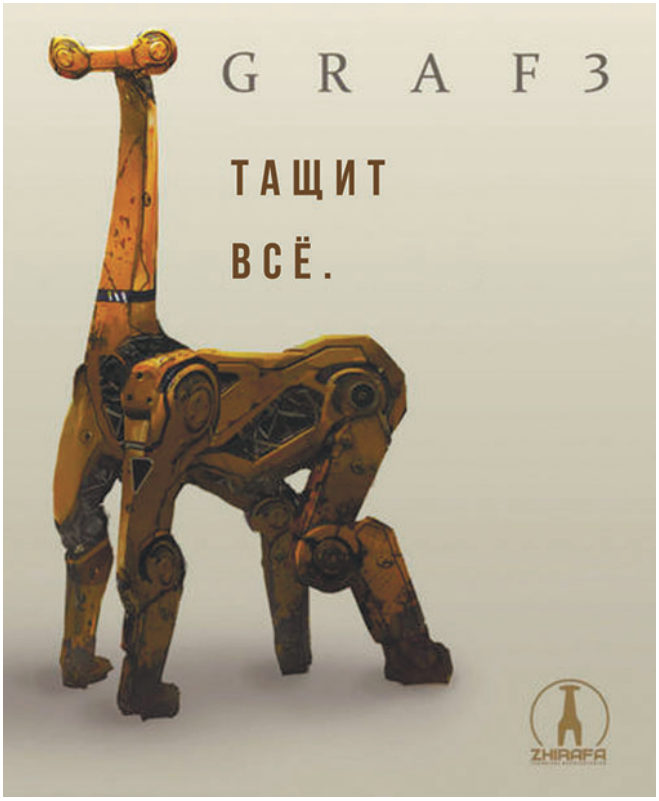
Но что могло послужить причиной этой кровавой бани? Может ли быть за этим конфликтом что-то большее, чем просто нечеткие границы и подстрекательства? Может ли это быть работой скрытого и закулисного третьего игрока? У "Найт-Сити Тудей" есть полная история со всеми драматическими подробностями.

Легко предположить, что этот конфликт проистекает из незначительных территориальных стычек, в которых Легион Красного Хрома и Железные Прицелы участвовали в течение последних нескольких лет, поскольку члены Легиона Красного Хрома начали вербовать младших членов с территории, традиционно принадлежавшей Железным Прицелам. После падения Арасаки в 4-й Корпоративной Войне, поддерживаемая корпорацией банда Железных Прицелов потеряла большую часть своего влияния. Легион Красного Хрома хорошо известен тем, что сокрушает соперничающие банды, аннексирует их территории и вовлекает молодых членов в свою неофашистскую группировку, но недавние сражения показывают, что "Железные Прицелы" не просто защищают свою территорию, а фактически действуют как агрессор в войне. Репортеры "Найт-Сити Тудей" раскопали зацепку, которая указывает на тревожную причину такого изменения баланса сил.

Всем в восточной части Найт-Сити известно, что могучие Железные Прицелы чудесным образом появлялись в последние годы. Без финансирования Арасаки Железные Прицелы, члены которой почти полностью состоят из измененых и сильно аугментированных людей, либо находящихся на грани киберпсихоза, потеряли влияние и территорию в Красное Время. Лишь недавно число членов Железных Прицелов снова начало расти. Это увеличение их рядов первоначально объяснялось людьми, страдающими киберпсихозом, которые присоединились к их рядам после того, как не смогли реинтегрироваться в общество. Но недавно бесстрашный репортер Джерико Хант совершил открытие, которое потрясет город и определенно проливает свет на нынешнюю резню. Будучи под прикрытием на железнодорожной станции кочевников на окраине Найт-Сити, Хант стал свидетелем сделки между видными лидерами Железных Прицелов и таинственной группой людей в черных костюмах. Сделка являлась передачей Железным Прицелам нескольких ящиков военного снаряжения, которое, по словам Ханта, было получено недавно и, несомненно, с Полуночного рынка. Похоже, Железных Прицелов действительно поддерживает новый спонсор.

Всего через несколько дней после сделки в NCPD сообщили о нападении Легиона Красного Хрома на грузовик без опознавательных знаков, въезжающий в город. Грузовик, без сомнения, вез новую партию от таинственных благодетелей. Хант считает, что последние события в войне банд — это месть со стороны Железных Прицелов, которые стремятся уничтожить Легион Красного Хрома и вернуть то, что у них было украдено.

Ссылка: Железные Прицелы Получают Новые Пушки
Ссылка: Расстановка Сил Банк Найт-Сити
Ссылка: Третий Угон Грузовика на Этой Неделе



▶ Информация Для Игроков ◀

Известный фиксер по имени Хорнет (**CP:R, стр. 305**) обращается к команде через их знакомого фиксера и предлагает им прибыльную, но опасную работу. В награду предлагает по 2000 eb каждому, за возвращение груза, украденного Легионом Красного Хрома (**CP:R, стр. 309**).

Груз состоит из четырех больших ящиков с ДНК-замками. Хорнет не говорит группе, что находится в контейнерах, только то, что они должны быть очень осторожны при их транспортировке.

Груз доставляется на объект Легиона Красного Хрома за пределами города на Хаммерхеде, тяжелобронированном грузовом поезде Милитеха, который угнала банда. Подробностей о том, что ждет персонажей внутри поезда, нет, но 2000eb каждому — это солидная награда. Не может же быть все так плохо...

▶ Информация Для Мастера ◀

Три из контейнеров, которые должны забрать игроки, забиты военной взрывчаткой и киберимплантами, которые изначально предназначались для Железных Прицелов (**CP:R, стр. 308**). Последний контейнер содержит несколько канистр смертельного нейротоксина, разработанного самим Хорнетом.

Этот нейротоксин был куплен в качестве козыря в рукаве для Железных Прицелов, чтобы использовать его против Легиона Красного Хрома и любой другой банды, которая окажется серьезной проблемой. Легион Красного Хрома украл контейнеры, но замки с ДНК-ключом и толстые металлические стенки слишком сложно вскрыть, не повредив содержимое.

В настоящее время груз направляется в заброшенный городок на северной окраине Найт-Сити, где техник, нанятый Легионом Красного Хрома, может взломать замки.

Хорнет организует доставку персонажей на своем собственном поезде, который будет идти параллельно локомотиву Легиона Красного Хрома. Когда поезда сближаются, персонажи должны перепрыгнуть с крыши поезда Хорнета на поезд Легиона, пройдя проверку Атлетики со СЛ13. Невыполнение этой проверки приводит к тому, что персонаж врезается в бок заднего вагона поезда. Он успевает схватиться и не упасть под поезд, но шум предупреждает охранников внутри поезда об опасности.

Оказавшись на поезде, персонажи должны открыть технический люк в верхней части заднего вагона с помощью проверки Знания Техники СЛ13. Это дает им доступ внутрь поезда. В задней части поезда два охранника из Легиона (используйте Бустеров: **CP:R стр. 412**, добавьте дробовик; увеличьте количество охранников на 1, если 5+ персонажей).

Контейнеры в вагоне достаточно высоки, чтобы скрыть технический люк поезда, позволив игрокам незаметно проникнуть внутрь и застать охранников врасплох.

Когда персонажи доберутся до средней части, они обнаружат, что там пусто, за исключением нескольких контейнеров и Сетевого Порта. К этому порту может подключиться Нетраннер (см. Мейнфрейм Хаммерхеда). Доступ к грузовому манифесту «Хаммерхеда» дает персонажам список всех предметов на борту поезда, в момент захвата Легионом Красного Хрома. Мастер может дать персонажам новое снаряжение или вставить несколько сюжетных зацепок, используя этот манифест. Если Нетраннер взломает узел управления, он не только узнает о турели в следующем вагоне, но и сможет взять ее под контроль.

В переднем вагоне персонажи встречают охранников Легиона Красного Хромового (используйте Бустеров: **CP:R стр. 412**, добавьте дробовик), в количестве равное персонажам минус 1, и одного офицера Легиона (используйте Оперативник Службы Безопасности: **CP:R стр. 413**). Если при штурме поезда была поднята тревога, то активируется автоматическая турель (**CP:R стр. 214**) в центре комнаты.

Если турель не была активирована, один из охранников Легиона использует свой первый ход, чтобы броситься к панели управления турелью и активировать ее.

Контейнеры, которые ищут персонажи, находятся в передней части поезда. Каждый из них может быть перенесен одним персонажем, но для этого требуются две руки. Игровые персонажи могут либо остановить автопилотируемый «Хаммерхед», используя панель управления в вагоне машиниста проверкой навыка Воздения со СЛ9, либо выбраться тем же путем, которым они вошли, и перепрыгнуть обратно на поезд Хорнета.

Проверка на прыжок с ящиком — Атлетика со СЛ15. Чтобы перебросить контейнер на другой поезд, требуется проверка Атлетики со СЛ13.

Оказавшись на борту поезда Хорнета, персонажи могут передать ему контейнеры и получить свою награду. К концу недели война между бандами в северной части Боевой зоны заканчивается, поскольку Железные Прицелы используют свою новую партию технологий и нейротоесина, чтобы сокрушить Легион Красного Хрома.

▶ Мэйнфрейм Хаммерхеда

Этаж 1	**Пароль**	СЛ 6
Этаж 2	**Файл:** Грузовой Манифест	СЛ 8
Этаж 3	**Пароль**	СЛ 8
Этаж 4	**Ч. ЛЁД:** Адская Гончаяя	СЛ —
Этаж 5	**Узел Управления:** Автоматическая Турель	СЛ 8

ГРУЗОВОЙ ПОЕЗД ХАММЕРХЕД

COURTESY OF CD PROJEKT RED

Writing and Design by James Hutt and Mike Pondsmith

Editing by Matt Click • **Art Direction by** Jaye Kovach

Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray • **ELO Logo by** Dolan Pondsmith

Права защищены © 2021 автор R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk зарегестрированная товарная марка CD Projekt Red S.A. Все права защищены в соответствии с Всемирной конвенцией об авторском праве. Все ситуации, правительства и люди в этой книге вымышлены. Любое сходство, изображенное здесь без сатирического намерения, является строго случайным.

"Слов не хватит, чтобы описать уровень погружения в эту игру. Мне больше не снится что-то другое. Во всяком случае, не в мясном мире, но в основном из-за того, что я не так уж много и сплю в последнее время. Моя человеческая жизнь не важна, я живу в уничтоженном мире. И, вероятно, никогда не доживу до его восстановления, зарабатывая достаточно, чтобы оплачивать еду и подписку на ELO. Кто бы отказался жить в мире эльфов? Там моя жизнь великолепна. У меня есть девушка. Она мастер-лучник, 10 ранга, и мы только что переехали в двухэтажный дом на Элдертри в Долине Древних. Мой эльфлайн {Природные_Шипы} фармит весь эндгейм контент в рейде "Темная башня" и сейчас набирает Блейддансеров и Друидов, так что если вы случайно играете одним из них в Найт-Сити Аиргап пишите мне в ЛС. Мое эльфийское имя — Даэрик Сайлар".

—ДАЭРИК САЙЛАР

ИСТОРИЯ ЗЕМЕЛЬ ЭЛЬФОВ

Давным-давно леса процветали под защитой великого героя, который защищал Земли Эльфов от зла. Но ни один эльф не живет вечно, каким бы великим он ни был. В конце концов, все становятся единым целым с землей. Когда героя не стало, силы тьмы и их армии чудовищ вновь захватили землю, распространяя миазмы везде, где они проходили, заставляя эльфов прятаться за стенами своих поселений. Хотя чума и миазмы лишили эльфов их магии, они не лишили их мужества и храбрости. Теперь поднимается новое поколение героев, объединяясь в эльфлайны, чтобы дать отпор полчищам чудовищ и вернуть Землям Эльфов в золотой век. Каждый эльф в своем сердце надеется стать преемником легендарного героя.

НАЧАЛО ВАШЕГО ИЛЬФИЙСКОГО БЫТИЯ

Создать персонажа в **Elflines Online** так же просто, как 2 пальца, и это очень похоже на создание персонажа ***Cyberpunk RED*** без конкретной роли.

Во-первых, вы создаете персонажа по правилам Полного пакета: 50 очков СТАТ и 60 очков навыков. У персонажей **Elflines Online** нет УДАЧИ. Ни один СТАТ не может быть выше 8 при создании персонажа или ниже 3.

Во-вторых, персонажи **Elflines Online** выбирают свои Навыки из измененного списка Навыков, и максимальный уровень навыка у стартового персонажа при его создании — 6. Персонажи **Elflines Online** не обязаны тратить свои очки Навыков на какие-либо Базовые Навыки, как персонажи ***Cyberpunk RED***. Ваш персонаж **Elflines Online** — эльф и автоматически имеет навык Язык (Эльфийский) 4 уровня.

В-третьих, выберите подходящее эльфийское имя для своего персонажа и снаряжение

Мазма

Одной из определяющих игровых механик Elflines Online является миазма. За исключением крупных городов и временных лагерей, созданных игроками, использующими навык Выживание в пустыне, миазмы есть везде. Миазма имеет два эффекта. Во-первых, она приостанавливает ускоренное эльфийское исцеление после стабилизации и препятствует лечению. Во-вторых, она позволяет PvP в этой области, и если в области миазмы убит другой игрок, не входящий в ваш эльфлайн, он получает 1000gp от вашего налога на смерть в 2000gp или вашу плату за снятие Оживляющей болезни. ***См. раздел Изменения в Бою/ Лечении.***

Что такое Elflines Online?

*Elflines Online — это многопользовательская онлайн-игра, созданная компанией Сеготари в качестве стартовой линейки игр для консоли Интерфейс для Брейнданса "РАШ РЕВОЛЮШН". Игроки сражаются с силами тьмы и вражескими игроками на серверах Городской СЕТи, соревнуясь за лучшие предметы и первые убийства боссов на сервере. После выхода игры франшиза Elflines расширилась и теперь включает в себя шоу Нетворк 55 "**Elflines Online! Хроники**", различные плюшевые игрушки и даже лимитированный выпуск Киббла "Священные травы" от Континентал Брендс в коллекционной упаковке. MMO заставила новое поколение жителей Найт-Сити переосмыслить себя... но уже в качестве эльфов.*

на 200gp из таблицы "Оружейная комната Elflines Online" для старта. Неизрасходованные деньги остаются у вас.

Список Навыков Elflines Online

(Некоторые навыки были объединены, изменены их СТАТ или стоимость)

Навыки Elflines Online	
Обращ. с животными (Навык ЭМП в ELO)	Язык (Эльфийский)
Стрельба из лука (x2)	Оружие ближнего боя (x2)
Атлетика /Акробатика	Внимательность
Знание техники/Оружейник	Убеждение/Торговля
Рукопашный бой	Взлом замков/Карманные кражи
Скрытие/раскрытие объекта	Судоходство
Композиция /Образование	Игра на инструменте
Концентрация	Верховая езда (Навык ЭМП в ELO)
Выносливость/Сопр. пыткам/наркотикам	Скрытность
Уклонение/Танец (x2)	Выслеживание
Первая помощь/Парамедик/Хирургия (x2)	Выживание в пустыне

Оружейная Комната Elflines Online

Предмет Elflines Online	Эквивалент в Cyberpunk RED	Цена
Кожаная Броня	Кожа	20gp
Шипованная Кожанная Броня	Кевлар®	50gp
Кольчуга	Средний Бронекостюм	100gp
Полная Пластинчатая Броня	Взрывозащитная Броня	500gp
Кинжал	Лёгкое Оружие ближнего боя	50gp
Короткий Меч	Среднее Оружие ближнего боя	50gp
Длинный Меч *(1 СКА если не владеете 2мя длинными мечами)*	Тяжелое Оружие ближнего боя	100gp
Огромный Топор *(всегда двуручный)*	Очень Тяжелое Оружие ближнего боя	500gp
Щит	Пуленепробиваемый Щит	100gp
Лук	Лук	100gp
Стрела	Обычная Стрела	1gp
Ядовитая Стрела	Ядовитая Стрела	10gp
Флакон с Ядом	Флакон с Ядом	100gp
Священные Травы	Спидхил (**CP:R СТР 150**) Может использовать любой. Нет кулдауна.	50gp

Изменения в бою/лечении

Бой и лечение изменены, чтобы **Elflines Online** больше походила на MMO. Все персонажи **Elflines Online** могут уклоняться от дальних атак, используя навык "Уклонение", точно так же, как уклоняются от пуль в ***Cyberpunk RED***. Любой ремонт в **ELO** занимает всего минуту и стоит в два раза меньше, чем в ***Cyberpunk RED*** в gp. Когда персонаж находится вне боя и не в зоне миазм, его здоровье восстанавливается до полных ПЗ в течение минуты. За исключением областей миазм, критическая травма, которая устраняется первой помощью, немедленно считается вылеченной. В области миазм лечение невозможно.

Смерть также рассматривается по-разному. При достижении 0 ПЗ персонаж умирает и респавнится в последнем месте, где он разбил лагерь, и жертвует 2000gp в качестве налога на смерть. Если на момент смерти у персонажа нет 2000gp, он получает Оживляющую Болезнь, которая снижает его СКО до 1, пока он не пожертвует 2000gp, чтобы снять ее. Если вы не можете себе этого позволить, вы всегда можете купить 2000gp за 20eb. См. раздел "**Плати, чтобы Побеждать**". Если вы наносите добивающий удар по другому игроку, не входящему в ваш эльфлайн, в области Миазм, вы получаете 1000gp от любых gp, которые он пожертвует в результате убийства, чтобы снять Оживляющую Болезнь, даже если они сделают это через неделю.

Прокачка персонажа

ELO имеет низкий максимальный уровень, чтобы стимулировать игроков играть несколькими персонажами и платить за несколько дополнительных приписок. Персонажи начинают с 0 ранга, а максимальный ранг персонажа составляет 10. Каждый раз, когда персонаж прокачивается, обычно после выполнения квеста или прохождения подземелья, он выбирает улучшение в зависимости от своего ранга. Ни что не может повысить СТАТ или Навык до 11 или выше:

Ранг с 1 до 3

Повысить СТАТ на один. Эта возможность должна быть выбрана для первых трех рангов и не может быть выбрана после.

Ранг с 4 до 10

Выберите одно:

- Повысьте один дорогой (x2) навык на 2 (Уклонение/Танец, Оружие ближнего боя, Стрельба из лука, Первая помощь/Парамедик/Хирургия).
- Повысьте два разных не (x2) навыка на два.

Титулы Сильных Эльфийских Героев

Когда персонаж достигает 3-го ранга, ему присваивается титул в зависимости от того, какой СТАТ он увеличил больше всего:

СТАТ	Титул
ИНТ	Мудрец
РЕА	Лучник
ЛВК	Блейддансер
ТЕХ	Ловкорук
ХАР	Горячее Сердце
ВОЛЯ	Дикая Кровь
СКО	Сын Ветра
ТЕЛ	Дубощит
ЭМП	Друид
Равномерное Распределение	Странник

ДАТА

В других MMO эльфлайны называют гильдиями, но для ELO это куда больше! Эти чумбы — ваша семья. Больше, чем родители, которые игнорировали вас, или брат/сестра, которые воровали ваш Киббл.

COURTESY OF CD PROJEKT RED

ДАТА

Подсказка ГМ: Хотите устроить драму? Что произойдет, если Эльф-лучник Эджраннера окажется корпоратом, работающим на злую Корпу, которая хочет убить Игроков?

Плати, чтобы играть

Подписка на **Elflines Online** стоит 20eb в месяц для одного персонажа и включена во все стили жизни, начиная с Дешёвых Полуфабрикатов. При Хорошем Полуфабрикате и выше вы можете иметь столько персонажей **Elflines Online**, сколько вам захочется, чтобы утолить свою одержимость, и почти всегда платить за снятие Болезни Возрождения, не задумываясь о расходах. Для игры вам также понадобится интерактивная гарнитура Сеготари Интерфейс для Брейнданса РАШ РЕВОЛЮШН® (500eb, Дорогое) и копия **Elflines Online** (50eb, Ценное).

Плати, чтобы побеждать

Вы можете купить gp **Elflines Online** по курсу от 1eb = 100gp в любое время во время игры. Поскольку все предметы, которые вы можете приобрести в **ELO**, можно обменять у других игроков, на Улице также существует рынок мощного лута **ELO**. Эти предметы покупаются и продаются так же, как и любой другой ценный товар в ***RED***, поэтому позвоните своему фиксеру. Аккаунты **ELO** также продаются, как и игровые предметы: персонаж 10 ранга стоит 500eb (Дорогое).

COURTESY OF CD PROJEKT RED

Взаимодействие с игроками

При непосредственном взаимодействии с другими игроками вне игровой механики **ELO** вы используете Суммы Навыков вашего персонажа ***Cyberpunk RED*** вместо Сумм вашего персонажа **ELO**, если это имеет смысл. Убеждая другого Персонажа Игрока, вы используете умения своего персонажа ***Cyberpunk RED***. При убеждении NPC **ELO** для выполнения квеста будет использоваться база навыков вашего персонажа **ELO**.

Использование ELO для ГМов

Игра **Elflines Online** может стать для ваших игроков способом выпустить пар после сложной работы. Вы можете использовать ее как способ введения новых персонажей или представить ее в качестве нулевой сессии, чтобы объяснить, как ваши эджраннеры узнают друг друга. Игрокам может быть поручено убить кого-то или проникнуть в конкурирующий эльфлайн, а может украсть ценные вещи у богатого игрока, держа его на мушке в реальной жизни. Генерировать случайные встречи для **Elflines Online** легко: просто украдите их у ***Cyberpunk RED***. Возьмите любой статблок киберпанковской шестёрки, замените его самый прокачанный навык оружия дальнего боя на "Оружие ближнего боя" или "Стрельба из лука", добавьте соответствующее оружие, если необходимо, и создайте тему на основе киберимплантов или специального снаряжения. Как и в случае с магией, ваш бустер будет гремлином, а ваш офицер безопасности с когтями расомахи — Беарвульфом. Когда вы освоитесь, то заметите, что встречи в **Elflines Online** настраиваются на более быстрое завершение, чем в ***Cyberpunk RED***, поэтому не бойтесь проводить больше боев, чем в ***Cyberpunk RED***. Обращайтесь с персонажами **ELO** так же, как и с персонажами ***Cyberpunk RED*** по сложности боёв. Когда игроки почувствуют себя в безопасности, усильте накал с помощью Зеленого дракона (Пиротехник с огнеметом 2 СКА). Создать эпический лут так же просто, но постарайтесь не давать его много. Версии оружия отличного качества из Оружейной Комнаты **Elflines Online** — хороший пример. Большинство монстров приносят 50gp или предметы из Оружейной Комнаты Elflines Online. Сеготари скуп на дроп мощных предметов, и вам придется убивать боссов, чтобы получить хотя бы шанс их увидеть. Финальный босс подземелья обычно дает игрокам gp, равное eb, которое они могли бы получить за работу в ***Cyberpunk RED***, в зависимости от сложности подземелья. Чтобы было веселее, пусть "реальный мир" вторгается в их жизнь во время игры. Всем же известно, онлайн игру нельзя поставить на паузу, мама!

КОЛКООГНЕННЫЕ ПЕЩЕРЫ

“В прошлое воскресенье Морлисса, Дориан (новобранец нашего эльфдлайна) и я не спали до еженедельного спавна, чтобы поохотиться на редкого босса в Колкоогненных Пещерах. Все шло хорошо. Морлисса выбивала хедшот за хедшотом и плавно переключалась на отравленные стрелы против тяжело бронированных мобов для максимального дамага, а я отвлекал их от нее своими двумя длинными мечами. Дориан помогал нам подбирать дроп, восстанавливал наши доспехи и отражал все удары своим щитом. Когда мы дошли до половины подземелья, я заметил Сумеречный Клык, и Морлисса уже собиралась завалить его, когда Дориану внезапно пришлось уйти в сортир. Ладно, неважно. Мы с Морлиссой немного поиграли друг с другом, но примерно через пять минут начали беспокоиться, вернется ли он вообще. Внезапно, два эльфа из эльфлайна {Охотники _ За _ Клыками} зареспавнились позади нас, и сразу же набросились на нас с алочерными луками. Это не первый мой эльф, чумба, так что я сразу понял, в чем дело. Я выкинул Дориана из {Природных _ Шипов} и использовал его как живой щит, просто чтобы преподать ему урок, а Морлисса переключилась на свой Огромный Топор и ударила одного из гопников за ногу, перерубив ее. Последнего мы прикончили вместе. Самые легкие 1500gp в моей жизни, после делёжки. После использования трав мы убили Сумеречного Клыка вдвоём, и Морлисса смогла дополнить свой косметический сет плащом, который выпал из босса. Вот почему вы играете в ELO. Ради историй.”

—ДАЭРИК САЙЛАР

COURTESY OF CD PROJEKT RED

Writing and Design by James Hutt and Melissa Wong

Editing by Matt Click • **Art Direction by** Jaye Kovach

Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray • **ELO Logo by** Dolan Pondsmith

Права защищены © 2021 автор R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk зарегестрированная товарная марка CD Projekt Red S.A. Все права защищены в соответствии с Всемирной конвенцией об авторском праве. Все ситуации, правительства и люди в этой книге вымышлены. Любое сходство, изображенное здесь без сатирического намерения, является строго случайным.

ДЕНЬ ОБНОВЛЕНИЯ

"На ELO еще не было такого дня, как этот. Мы с Морлиссой планировали несколько недель, собирая священные травы и склянки с ядом. Мы собирались нанести мощный удар по этим, как сообщалось, слабым к яду миазмо-монстрам из Миазменных земель и завершить квестовые цепочки Лучника и Странника, прежде чем игроки станут слишком активными. Утром в день обновления вмешалась реальная жизнь. Мой сраный босс, Эрик, в 8 утра, в конце смены на кладбище, сказал мне и Сьюзан (моей дибильной коллеге, которая носит много черного макияжа и постоянно пыжит на меня), что поскольку у нас сегодня был лёгкий день, одному из нас придется отменить его и остаться на следующую 10-часовую смену, так как у него не хватает сотрудников. Я подумал, что мне конец, но, когда я объяснил Сьюзан, как важен мне этот выходной, она тут же предложила поработать в эту смену. Наверное, она тоже бывает классной.

Как только я вернулся домой, я вошел в систему. Морлиссы не было в сети, что было странно, потому что обычно она уже в сети к тому времени, когда я прихожу домой после смены. Когда сервер перезагрузился, ее все еще не было. На секунду я подумал, что меня подставили. Нет. Морлисса Эверсоул не такая. Я решил, что у нее, должно быть, тоже была реальная жизнь, и что она, должно быть, чувствует себя ужасно, не имея возможности играть в День Обновления. Поэтому я сымпровизировал новый план. Я собрал наш лагерь и бросился в Миазменные Земли, убегая от монстров, которые были слишком сильны для меня. В сливах обновы от Сеготари обманули, так как миазмо-монстры были уязвимы к биотоксину, а не к яду, так что это не помогло. Я бежал, пока не достиг самой высокой точки на новой карте. Когда мне наконец удалось разбить свой лагерь, я посадил вокруг него священные травы, которые мы собрали вместе, так, чтобы показать ей свои чувства. На это ушел весь день, но, когда она вошла в систему в 18:20, у нас все еще был лучший День Обновления в истории".

—ДАЭРИК САЙЛАР

10 ИГРОКОВ ELO В НАЙТ-СИТИ

Нет ничего лучше, чем встретить другого игрока ELO во плоти... если только он не из конкурирующего эльфлайна. Тогда нет ничего лучше, чем избить их. Вот десять различных игроков Elflines Online, с которыми вы можете столкнуться в Найт-Сити. Если вы хотите сделать это случайным образом, бросьте 1d10 и выберите человека, соответствующего результату.

(1) Минни — обычая официантка в одном из элитных ресторанов Найт Сити. Да. Она окрыленная и очаровательная, с темной стрижкой пикси и очаровательными веснушками, и она, конечно, не говорит о своем хобби с клиентами, если только не увидит у них мерч или футболки Elflines Online. Только тогда она вежливо расспрашивает об игре. Но стоит завести с ней разговор об ELO, и вы поймете, что эта очаровательная девушка — хардкорный рейдер, за плечами которой множество первых убийств боссов в мире. Не спрашивайте, что будет с вашей едой, если Минни узнает, что ваш персонаж из конкурирующего эльфлайна.

(2) Тони — это просто парень, понимаете? Он обрюзгший и седой, живет в достатке со своим сыном, невесткой и внучками, а его пенсия (редкая вещь в наши дни!) помогает оплачивать счета. Но внуки подсадили его на эту игру, Elflines Online, и это, возможно, самое веселое времяпрепровождение с тех пор, как умерла его жена. За игрой он даже забывает, что он старый изможденный человек. У его внучек строгий комендантский час, поэтому он не может играть весь день, но невестка не может заставить его лечь спать в 10 вечера, поэтому дедушка гамает по ночам, иногда до глубокой ночи. У него ведь больше нет работы по утрам.

(3) Иногда эджраннеры действительно делают большие едди. Но не все из них экономят или хорошо планируют бюджет, и многие из них снова возвращаются на Улицу. Но только не **Хаябуса**. В прошлом один из самых смертоносных снайперов Найт-Сити, Хаябуса работал наемником для корпоративной безопасности, и даже на правительство США пару раз, но он всегда откладывал свою зарплату на сберегательный счет. К сожалению для Хаябусы, пенсия — это скучно. К счастью для Хаябусы, Elflines Online — это не скучно. Его нынешнее положение таково, что его возлюбленная, на которой он женился будучи на пенсии, немного расстроена тем, как мало внимания он уделяет ей с тех пор, как втянулся в ELO, а рейды так похожи на рейды корпораций, что он испытывает искушение распаковать свой тайник с оружием в скрытом под ящиками комода арсенале.

(4) Эми, имя при рождении неизвестно, из банды моэ-подобных позеров, которая любит зависать в одном из кафе Найт-Сити с винтовкой в футляре для виолончели. Недавно она попал в Elflines Online и так хорошо проводит там время, что другие моэ-позеры жалуются, что с ней больше не весело. Трудно поддерживать накал войны за территорию с принцессами дэз-метала, когда одна из ваших тяжеловесов сидит с гарнитурой, вздыхая о красивых эльфийских принцах, с которыми она играет в эротические ролевые игры. Эми всерьез подумывает о том, чтобы подкорректировать свою фигуру, чтобы иметь острые эльфийские уши, а остальные члены банды всерьез обеспокоены её новой MMO-зависимостью.

(5) Бен — высокий, неуклюжий, бандитского вида подросток с носом картошкой, мелким подбородком и кривыми зубами. И что еще хуже, он большой, да, но он такойц неуклюжий, что у него нет даже шанса стать популярным через команду по комбатболу. Родители Бена — благонамеренные корпораты среднего звена, поэтому он хорошо питается, красиво одевается и ходит в хорошую частную школу. Однако Бен также является одним из лучших игроков в ELO в своем классе, и ему постепенно начинает нравиться необычное количество внимания, которое он получает от своих сверстников в игре... если бы только он им тоже нравился. По крайней мере, его персонаж не неуклюжий и неловкий бандос.

(6) Гора — огромный смуглый парень, который честно заработал это прозвище. Вы уверены, что если бы он стоял в дверном проеме, вы бы никогда не смогли его сдвинуть. Вы ожидаете, что такой человек будет Соло или гангстером, но на самом деле он работает санитаром в медицинской клинике Фром зе Емберс. Там он убирает кровь, устраняет аварии и время от времени не дает буйным пациентам причинить вред врачам и медсестрам, которые являются его подопечными. Гора — отличный парень, он лучший друг одной из медсестер, и они вместе играют в ELO, чтобы выпустить пар в свободное от смены время. Из них получилась отличная команда.

(7) Эдна, она же **бабушка Эд**, — одна из самых популярных спонсируемых влиятельных персон в Гардене Сеготари, потому что она голубоволосая бабушка божий одуванчик, которая увлеклась игрой ELO после того, как ее приобщили к ней внуки. Бабушка Эдна решила начать прямую трансляцию своих игровых сессий после того, как увидела, каких стримеров смотрят ее внуки — все они были молодыми, иногда против семейных ценностей, оказывали дурное влияние на юных геймеров. Эдна является отличным гидом для новичков, рассказывая им о лучших стратегиях, которые стоит взять на вооружение, и она

живое хранилище внутриигровых ремесленных знаний. Но не принимайте ее доброту за слабость, она является первоклассным стримером еще и потому, что стильно убивает Персонажей Игроков, снимая их на 360-градусную камеру. Не связывайтесь со старушкой и ее эльфом.

(8) Джон Доу, он же **Человек без прошлого**, — известный техник и фрилансер на улицах Найт-Сити. Обычно он занят тем или иным делом, используя свои знания в области черных рынков в сомнительно законных целях, но время от времени он балует себя игрой в Elflines Online. Его специализация — мультибоксинг: он использует синхронизированное управление и сделанную на заказ гарнитуру Сеготари Раш Революшн, чтобы управлять четырьмя или пятью персонажами одновременно. Это определенно нарушает Лицензионное Соглашение с Elflines Online. Проблема в том, что Сеготари по-прежнему зарабатывает больше денег на запрете аккаунтов персонажей, когда его ловят на мультибоксинге, чем на запрете аккаунта игрока, поэтому он продолжает делать это ради личного развлечения. Некоторые люди говорят, что на самом деле его имя при рождении указано в информации об учетной записи игрока, так что если вы хотите узнать, кто он на самом деле, вам стоит отправиться в штаб-квартиру Сеготари в Найт-Сити.

(9) Лапин и Кирк — милая пара молодоженов, которые встретились в ELO, влюбились в ELO и поженились в ELO сразу после того, как их торжественно оформил судья Найт-Сити. Лапин и Кирк также являются членами Сладкосердечных Бантитов, которые в настоящее время опустошают банки Найт-Сити. Они не так уж часто устраивают ограбления, делая это только для того, чтобы получить достаточно денег на четырех-шестимесячный запой в ELO, а затем возвращаются и планируют еще одно, когда деньги заканчиваются. Знаете ли вы, что добыча золота в MMO — один из самых эффективных способов отмывания денег? Да. Соедините это с нарезкой сосисок и рейдерским захватом корпоративных счетов — и вы получите карьеру!

(10) Даллас был простым продавцом в розничном магазине, пока его навыки игры в Elflines Online не привлекли внимание Фиксера. Теперь он участвует в соревновательной PVP-сцене Найт-Сити, нанося виртуальные удары по персонажам за золото, которое его "менеджер" конвертирует в евробаксы, забирая себе. К сожалению, навыки Далласа в игре сделали его мишенью для убийства игровых персонажей в Офлайне, когда недовольные игроки выслеживают других игроков, чтобы лишить их возможности играть в ELO на время... или навсегда. В настоящее время Даллас живет в подполье, продолжая заниматься своим виртуальным ремеслом в качестве самого ненавидимого игрока в Elflines Online.

10 ПЕРСОНАЖЕЙ НА СЕРВЕРАХ НС

Elflines Online — это не только исследование подземелий и уничтожение монстров. Это еще и социальный опыт, где вы заводите друзей, врагов и, возможно, даже влюбляетесь! Ниже вы найдете десять различных персонажей ELO, с которыми вы можете столкнуться на сервере Найт-Сити.

(1) Никс — блейддансер 120см ростом, с кудрявыми розовыми косичками и парой зачарованных кинжалов длиной с тело, одетая в максимально открытую косметическую одежду и броню. Никс также является несносным игроком, который с удовольствием устраивает засады на игроков, занятых сбором двадцати медвежьих шкур в зонах Миазм, а затем убивает их с большим удовольствием. Никс даже не является внутриигровым охотником за головами, ей просто нравится делать людей несчастными. Несколько эльфлайнов собрали настоящую награду в eb, чтобы игроку за Никс сломали пальцы.

(2) Бур — подражатель Странник. Бур — самый худший нуб. Бур настолько некомпетентен, что как-то свернул не туда и загнал своего эльфа 2 ранга в ловушку в эндшпиле Колкоогненных Пещер, случайно разбив там свой лагерь. Он одет в неподходящий набор из хлама для Странников и другого снаряжения, и его постоянно убивают свирепые монстры. Бур медленно выползает наружу каждый раз, когда возрождается, и успевает отойти от своего лагеря на полтора метра, прежде чем его находит высокоуровневый моб и разгрызает на мелкие кусочки. Он каким-то образом не бросил процесс вытаскивания себя из зоны, несмотря на болезнь оживления. Сжалятся ли игроки над ним и проводят его в безопасное место?

(3) Полынь — довольно ловкий донатер и игрок со стажем, который управляет дружелюбным эльфлайном, рассчитанным на тех, кто хочет поиграть, но не может посещать рейды. Вы можете заметить его в его характерном красном камбезоне, стоящим на почтовом ящике в городе и рекламирующим членство в его эльфлайне. Новички в игре, присоединившиеся к нему, получают еженедельные феерии сопровождения в подземелья и, как правило, всегда могут найти людей для группового прохождения подземелий. Когда Полынь свободен, он сопровождает новичков своей гильдии в лёгких забегах в подземелья более высокого уровня, чтобы добыть косметическое снаряжение, которое они так долго искали. Учитывая, что он Мастер-Лучник с грозным какатрисом в качестве питомца, он и танк, и ДД, и иногда целитель - все в одном лице.

(4) Тиру обвиняют в том, что она профессиональная фармерша GP. Хотя бы потому, что основное хобби Тиры в Elflines Online — сбор сырья. Нашли ресурсный узел? Тира

уже пытается вас опередить. Хотите купить ресурсы на аукционе? Скорее всего, именно Тира выставила их на продажу. Тира в белом фартуке печально известна на сервере Найт-Сити, но ее постоянное собирательство на самом деле не является правонарушением, потому что она не использует ботов или какие-либо подобные подпрограммы для игры — она просто новый вид предпринимателя, который занимается виртуальным фермерством и обналичивает излишки GP, чтобы оплатить номер в кубическом отеле, а также подписку на Киббл и ELO. Время от времени вы можете застать Тиру за весельем, и тогда она начнет бегать по подземельям с удивительной эффективностью.

(5) Салмистра, Владычица Ветров, управляет одним из самых эксклюзивных ролевых эльфлайнов на сервере Найс-Сити. Каждый из ее косметических нарядов элегантно подобран под ее перламутровые глаза и фиолетовую кожу, и ничто не раздражает ее больше, чем ужасный искатель приключений, копирующий ее наряды. В таких случаях Салмистра собирает всю мощь своего эльфлайна и выслеживает самозванца, неоднократно атакуя его, пока он не выйдет из игры или не сменит наряд. Чтобы присоединиться к элфлайну Салмистры, вы должны представить предысторию своего персонажа в пять тысяч слов и продемонстрировать актерские навыки, достойные ее внимания. Только не слишком достойные, иначе она почувствует угрозу и откажется вас принять.

(6) Джинкс — Дубощит и постоянно вербует новых игроков, чтобы те присоединились к его рейдерскому эльфлайну. Это потому, что Джинкс — ужасный рейд-лидер, и он проходит через рейды, как игроки ELO проходят через Elflines Online Киббл со Священным Травами от Континентал Брендс (принесите вкус ELO в реальный мир!). Ночи рейдов с Джинкс состоят в основном из того, что он выкрикивает ругательства в адрес членов рейда и угрожает их сжечь огнём. Тем не менее, в сердце игрока ELO теплится вечная надежда, и кто-то из неопределившихся может записаться на ночь рейдов с Джинкс... а потом отказаться от участия через три часа после того, как его уши достаточно натрут.

(7) Муншэдоу — редчайший персонаж на любом сервере ELO: он Горячее Сердце, умелый рейд-целитель. Возможно, самый разумный на сервере Найт-Сити. Однако в этом и кроется его проблема: члены трех разных эльфайнов убивают друг друга в игре, чтобы заставить его присоединиться. Муншедоу, будучи в целом приятным, не убивающим игроков человеком, наблюдает, как весь его прогресс в игре останавливается, потому что каждая рейдовая группа, в которую он попадает в перерастает в насилие, когда они попадают в засаду, устроенную членами других Эльфлайнов. Игрок Муншедоу подумывает о том, чтобы заплатить за смену имени и аватара, только чтобы его не узнали в этот раз.

(8) В каждом эльфлайне всегда есть кто-то вроде **Соррела**. Вы знаете этот тип: глуповатый, легкомысленный, полностью осознающий, что Elflines Online — это игра, и поэтому воспринимающий ее достаточно просто, чтобы играть в нее. Однако, несмотря на свою легкомысленность, а может, и благодаря ей, Соррел — отличный друид, которого можно брать с собой в группы и рейды. Игра для него — просто развлечение, поэтому он охотно позволяет людям с худшим снаряжением ходить с ним в рейды. Он удивительно терпелив с новичками — не так кропотливо носится с ними, как некоторые другие, но как спокойный троюродный старший брат. Новички, как правило, тоже хорошо реагируют на Соррела, потому что он — живое доказательство того, что они однажды могут стать такими же крутыми.

(9) ххБлэкрокхх — Дикая Кровь, королева урона на сервере Найт-Сити. Умения ее персонажа идеально оптимизированы по электронной таблице, чтобы гарантировать, что она наносит самый безумный урон, возможный для Дамаг Диллера в игре. В результате для большинства групп она является одновременно и преимуществом, и недостатком. Конечно, она нанесет достаточно урона, чтобы все, что вы пытаетесь убить, умерло быстрее. Но она также наносит так много урона, что опытному танку придется потрудиться, чтобы не дать боссам убить ее, а затем быстро расправиться с остальными членами группы. ххБлэкрокхх считает, что танкам, которые не могут отвлечься от нее, нужно просто "заменить клешни на руки", но это правда, что ее навыки были бы лучше, если бы она была более командным игроком.

(10) Ланчбокс — это не совсем игровой ник Ланчбокса, которого зовут Американ. Нет, Ланчбокс — это Ловкорук, получивший своё прозвище за то, что у него самый мощный комплект пластинчатых доспехов на сервере Найт-Сити. В качестве личного и эстетического выбора, аватар Ланчбокса (предположительно, довольно красивый мужчина-эльф) не был замечен во плоти с тех пор, как Ланчбокс надел свой комплект доспехов два обновления назад. Ланчбокс — это внештатный рейдовый танк, который нанимается в эльфлайны, нуждающиеся в поддержки за GP. Игроки в эфире Найт-Сити шутят, что Ланчбокс, Муншедоу и ххБлэкрокхх были бы командой мечты, вот только они никогда не бывают в сети одновременно.

COURTESY OF CD PROJEKT RED

ЭЛЬФИЙСКИЕ ПРЕГЕНЫ

Лучшие игроки Elflines Online часами настраивают своих эльфов, оптимизируют их статы и подбирают подходящее снаряжение. У вас может не быть такой роскоши. В конце концов, никогда не знаешь, когда сессия ***Cyberpunk RED*** *забросит вас в самый центр рейда Elflines Online. Когда вы окажетесь в такой ситуации, вы будете готовы со следующими заранее сгенерированными персонажами ELO.*

У нас есть две заметки, которыми мы хотим поделиться. Во-первых, персонаж Elflines Online технически не получает титул до достижения 3 ранга, но каждый из этих персонажей 0 ранга был разработан с учетом того, что они нацелены на получение определенного титула (отмечено как Тренируемый Титул). Во-вторых, в поле "Навык" сначала указывается уровень навыка, а затем в скобках — Сумма (СТАТ + Навык). Числа после косой черты - это СТАТ или Сумма, если учитывается броня.

Эльфийское имя

Ранг	0			Тренируемый Титул		Мудрец			
ИНТ	8	РЕА	6	ЛВК	8	ТЕХ	3	ХАР	3
ВОЛЯ	6	СКО	6	ТЕЛ	5	ЭМП	5		
Пункты Здоровья	40			Тяжелое Ранение	20			Спас бросок	5

Оружие	
Длинный Меч (1 СКА • 1/2 ОС)	3d6

Броня: Нет	
Голова	ОС 0
Тело	ОС 0

Навыки: Рукопашный бой 4 (12), Композиция / Образование 6 (14), Выносливость/ Сопр. пыткам/наркотикам 6 (12), Уклонение/ Танец 6 (14), Язык (Эльфийский) 6 (14), Оружие ближнего боя 6 (14), Внимательность 6 (14), Убеждение/ Торговля 6 (9), Выживание в пустыне 6 (14)

Инвентарь: Священные Травы x2

Elflines ONLINE

Эльфийское имя

Ранг	0			Тренируемый Титул		Лучник			
ИНТ	5	РЕА	8	ЛВК	8	ТЕХ	3	ХАР	3
ВОЛЯ	4	СКО	8	ТЕЛ	8	ЭМП	3		
Пункты Здоровья	40			Тяжелое Ранение	20			Спас бросок	8

Оружие	
Лук (1 СКА)	4d6

Защита: Кожаная броня	
Голова	ОС 4
Тело	ОС 4

Навыки: Стрельба из лука 6 (14), Атлетика / Акробатика 6 (14), Рукопашный бой 6 (14), Концентрация 6 (10), Уклонение/ Танец 6 (14), Язык (Эльфийский) 4 (9), Внимательность 6 (11), Скрытность 6 (14), Выслеживание 6 (11), Выживание в пустыне 6 (11)

Инвентарь: Стрелы x20, Ядовитые Стрелы x4

Эльфийское имя

Ранг	0	Тренируемый Титул	Блейддансер

ИНТ	3	РЕА	8	ЛВК	8	ТЕХ	5	ХАР	3
ВОЛЯ	7	СКО	5	ТЕЛ	8	ЭМП	3		

Пункты Здоровья	50	Тяжелое Ранение	25	Спас бросок	8

Оружие	
Длинный Меч (1 СКА • 1/2 ОС)	3d6

Защита: Шипованная Кожаная Броня	
Голова	ОС 7
Тело	ОС 7

Навыки Знание техники/ Оружейник 6 (11), Brawling 6 (14), Выносливость/Сопр. пыткам/ наркотикам 6 (13), Уклонение/ Танец 6 (14), Первая помощь/ Paramedic/Surgery 6 (11), Язык (Эльфийский) 4 (7), Оружие ближнего боя 6 (14), Игра на инструменте 6 (11)

Инвентарь

Эльфийское имя

Ранг	0	Тренируемый Титул	Ловкорук

ИНТ	5	РЕА	6	ЛВК	8	ТЕХ	8	ХАР	3
ВОЛЯ	6	СКО	6	ТЕЛ	5	ЭМП	3		

Пункты Здоровья	40	Тяжелое Ранение	20	Спас бросок	5

Оружие	
Короткий Меч (2 СКА • 1/2 ОС)	3d6
Лук (1 СКА)	4d6

Защита: Кожаная	
Голова	ОС 4
Тело	ОС 4

Навыки Стрельба из лука 6 (12), Скрытие/раскрытие объекта 6 (11), Уклонение/ Танец 6 (14), Язык (Эльфийский) 4 (9), Оружие ближнего боя 6 (14), Взлом замков/ Карманные кражи 6 (14), Скрытность 6 (14), Выслеживание 6 (11)

Инвентарь Стрелы x10

Эльфийское имя

Ранг	0			Тренируемый Титул	Горячее Сердце				
ИНТ	7	РЕА	3	ЛВК	8	ТЕХ	6	ХАР	8
ВОЛЯ	3	СКО	3	ТЕЛ	4	ЭМП	8		
Пункты Здоровья	30			Тяжелое Ранение	15			Спас бросок	4

Оружие		Защита: Щипованная Кожа (Только Тело)	
Короткий Меч (2 СКА • 1/2 ОС) 2d6		**Голова**	ОС 0
		Тело	ОС 7

Навыки: Знание техники/ Оружейник 6 (12), Композиция / Образование 6 (13), Уклонение/ Танец 6 (14), Язык (Эльфийский) 4 (11), Оружие ближнего боя 6 (14), Внимательность 6 (13), Убеждение/ Торговля 6 (14), Игра на инструменте 6 (12), Верховая Езда 6 (14)

Инвентарь: Священные Травы x2

Elflines ONLINE

Эльфийское имя

Ранг	0			Тренируемый Титул	Дикая Кровь				
ИНТ	3	РЕА	3/1	ЛВК	8/6	ТЕХ	6	ХАР	3
ВОЛЯ	8	СКО	8/6	ТЕЛ	8	ЭМП	3		
Пункты Здоровья	50			Тяжелое Ранение	25			Спас бросок	8

		Защита: Кольчуга	
Рукопашная Атака (2 СКА)	3d6	**Голова**	ОС 12
		Тело	ОС 12

Навыки: Обращ. с животными 6 (9), Атлетика / Акробатика 6 (14/12), Знание техники/ Оружейник 6 (12), Brawling 6 (14/12), Концентрация 6 (14), Выносливость/ Сопр. пыткам/ наркотикам 6 (14), Уклонение/ Танец 6 (14/12), Первая помощь/ Парамедик/Хирургия 6 (12), Язык (Эльфийский) 4 (7)

Инвентарь:

Эльфийское имя

Ранг	0	Тренируемый Титул	Сын Ветра

ИНТ	4	РЕА	3	ЛВК	8	ТЕХ	3	ХАР	3
ВОЛЯ	8	СКО	8	ТЕЛ	5	ЭМП	8		

Пункты Здоровья	45	Тяжелое Ранение	23	Спас бросок	5

Оружие	
Длинный Меч (2 СКА • 1/2 ОС)	3d6
Длинный Меч (2 СКА • 1/2 ОС)	3d6

Защита: Нет	
Голова	ОС 0
Тело	ОС 0

Навыки: Обращ. с животными 6 (14), Атлетика / Акробатика 6 (14), Концентрация 6 (14), Выносливость/ Сопр. пыткам/наркотикам 6 (14), Уклонение/ Танец 6 (14), Язык (Эльфийский) 4 (8), Оружие ближнего боя 6 (14), Верховая езда 6 (14), Выживание в пустыне 6 (10)

Инвентарь

Эльфийское имя

Ранг	0	Тренируемый Титул	Дубощит

ИНТ	3	РЕА	3	ЛВК	8	ТЕХ	8	ХАР	3
ВОЛЯ	8	СКО	6	ТЕЛ	8	ЭМП	3		

Пункты Здоровья	50	Тяжелое Ранение	25	Спас бросок	8

Оружие	
Рукопашная Атака (2 СКА)	3d6

Защита: Щипованная Кожа (Только Тело)	
Голова	ОС 0
Тело	ОС 7

Навыки: Атлетика / Акробатика 6 (14), Знание техники/ Оружейник 6 (14), Рукопашный бой 6 (14), Концентрация 6 (14), Выносливость/ Сопр. пыткам/наркотикам 6 (14), Уклонение/ Танец 6 (14), Первая помощь/ Парамедик/Хирургия 6 (14), Язык (Эльфийский) 4 (7), Выживание в пустыне 6 (9)

Инвентарь: Щит (10 ПЗ), Священные Травы x1

Эльфийское имя

Ранг	0			Тренируемый Титул	Друид				
ИНТ	7	РЕА	3	ЛВК	8	ТЕХ	8	ХАР	3
ВОЛЯ	5	СКО	3	ТЕЛ	5	ЭМП	8		
Пункты Здоровья	35			Тяжелое Ранение	18			Спас бросок	5

Оружие	
Кинжал (2 СКА • 1/2 ОС)	3d6

Защита: Щипованная Кожа (Только Тело)	
Голова	ОС 0
Тело	ОС 7

Навыки: Обращ. с животными 6 (14), Рукопашный бой 6 (14), Уклонение/ Танец 6 (14), Первая Помощь/Парамедик/Хирургия 6 (14), Язык (Эльфийский) 4 (11), Оружие ближнего боя 6 (14), Верховая езда 6 (14), Выживание в пустыне 6 (13)

Инвентарь: Флакон с Ядом

Elflines ONLINE

Эльфийское имя

Ранг	0			Тренируемый Титул	Странник				
ИНТ	8	РЕА	3	ЛВК	8	ТЕХ	5	ХАР	3
ВОЛЯ	8	СКО	5	ТЕЛ	5	ЭМП	5		
Пункты Здоровья	45			Тяжелое Ранение	23			Спас бросок	5

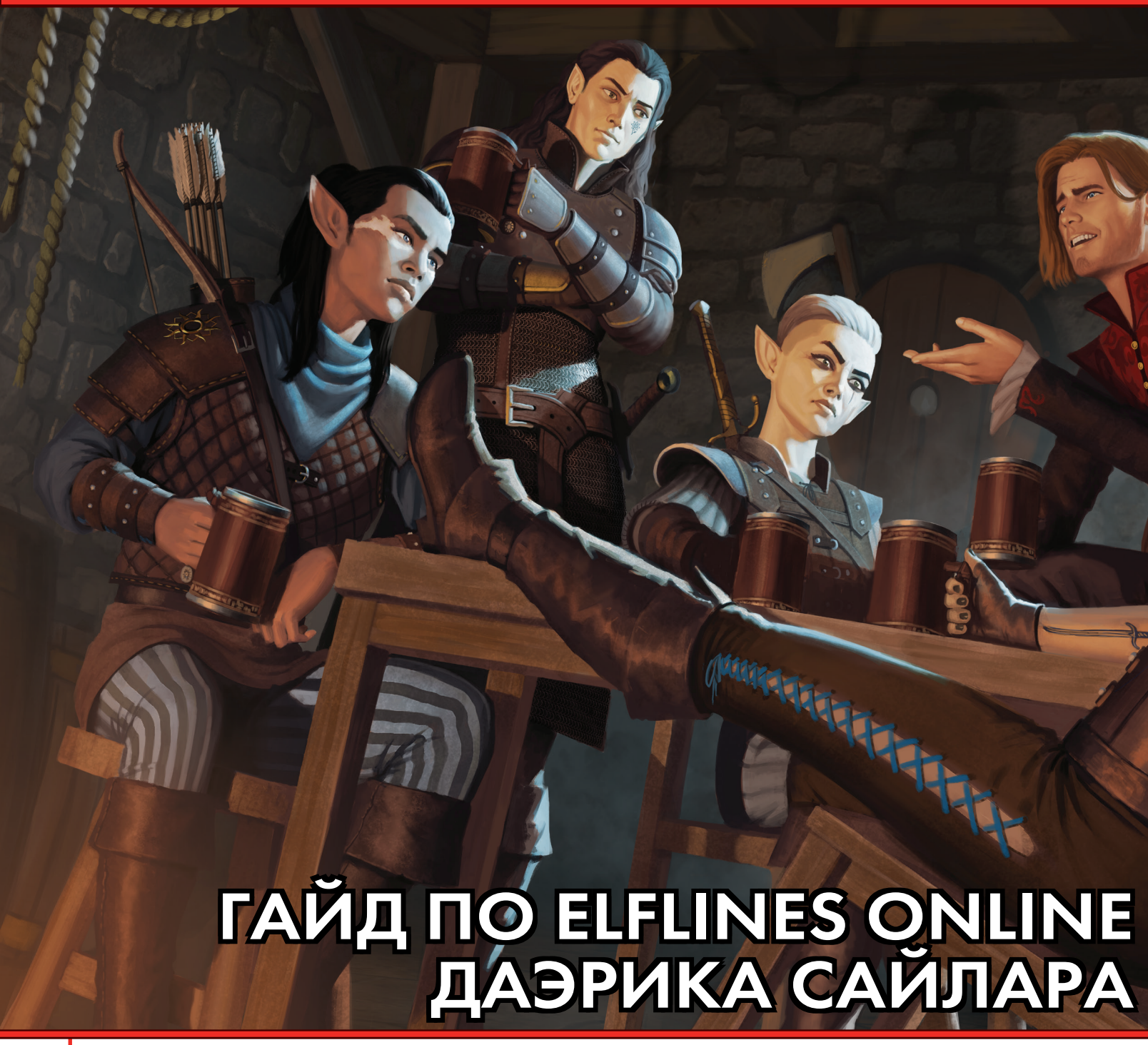
Оружие	
Короткий Меч (2 СКА • 1/2 ОС)	2d6

Защита: Щипованная Кожа (Только Тело)	
Голова	ОС 0
Тело	ОС 7

Навыки: Обращ. с животными 5 (10), Атлетика / Акробатика 2 (10), Знание техники/ Оружейник 5 (10), Скрытие/ раскрытие объекта 2 (10), Композиция / Образование 2 (10), Уклонение/ Танец 6 (14), Язык (Эльфийский) 4 (12), Оружие ближнего боя 6 (14), Внимательность 2 (10), Взлом замков/ Карманные кражи 5 (10), Верховая езда 5 (10), Скрытность 2 (10), Выслеживание 2 (10), Выживание в пустыне 2 (10)

Инвентарь: Щит (10 ПЗ)

BY ROBSON MICHEL



ГАЙД ПО ELFLINES ONLINE ДАЭРИКА САЙЛАРА

Writing and Design by James Hutt • **Editing by** J Gray

Art Direction by Jaye Kovach • **Cartography by** Jon Abbiss

Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray

Copyright © 2021 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention. All situations, governments, and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.

ВСТУПЛЕНИЕ

Привет, я Даэрик Сайлар, и добро пожаловать в мой гайд по прокачке уровня. Я играю в ELO, как фанатик, с момента запуска, и теперь мне это нравится еще больше. Теперь это моя постоянная работа. Я курирую {Природные_Шипы} на сервере Найт-Сити. Мы пробегаем Сердце Миазм менее чем за два часа, и у нас есть наплечники, чтобы доказать это. Я ношу их даже на своих косметических сетах.

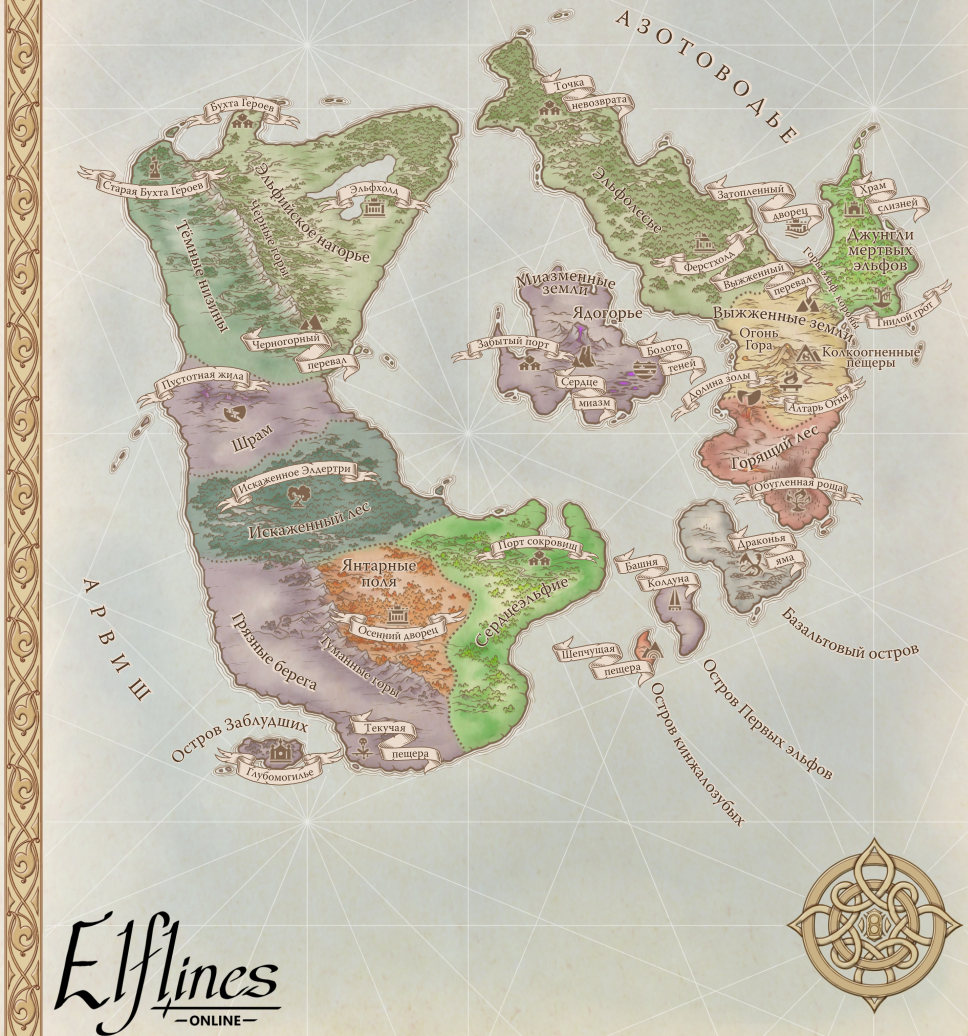
Если вы впервые сталкиваетесь с Землями Эльфов, то, скорее всего, не будете торопиться с прокачкой эльфа до 10 ранга. Этот гайд даже не о том, как быстро достичь 10 ранга. Большинство людей, которым нужен именно ранг, просто купят аккаунт. Не беспокойтесь об этих гондонах. Вы всегда сможете определить, кто купил эльфа, по тому, как легко его убить в PVP. Поскольку лут из ранних подземелий остаётся актуален даже на 10-м ранге, вы, скорее всего, все равно уделаете таких. С помощью этого руководства вы сможете испытать все, что может предложить ELO... и вам не придётся при этом фармить добычу из данжей, которую вы пропустили, пока бежали к 10 рангу. А что до вас? Ваш эльф будет одет в лучшее возможное снаряжение для подготовки к рейду.

Но для меня самый ценный лут, который я когда-либо находил на ELO — это любовь. Написание этого руководства было для меня целым путешествием, которое началось с того, что меня уволили. Это было бы невозможно без любящей поддержки моей девушки, Морлиссы Эверсоул. Спасибо также моей соседке Сьюзан Миллер, которая оказала огромную помощь в редактировании и верстке. Я действительно не смог бы сделать это без вас.

Итак, пристегните покрепче свой Раш Революшн, потому что мы собираемся отправиться в путешествие из Эльфийского нагорья до Ядогорья, сражаясь с каждым монстром и очищая каждое подземелье на своем пути!

— ДАЭРИК САЙЛАР

1. Эльхолд
2. Бухта Героев
3. Черногорный Перевал
4. Осенний Дворец
5. Старая Бухта Героев
6. Пустотная Жила
7. Текучая Пещера
8. Порт Сокровищ
9. Глубомогилье
10. Точка Невозврата
11. Ферстхолд
12. Выжженный Перевал
13. Долина Золы
14. Обугленная Роща
15. Шепчущая Пещера
16. Гнилой Грот
17. Храм Слизней
18. Колкоогненные Пещеры
19. Алтарь Огня
20. Забытый Порт
21. Болото Теней
22. Искаженное Элдертри
23. Затопленный Дворец
24. Драконья Яма
25. Башня Колдуна
26. Сердце Миазм



Copyright © by 2021 R. Talsorian Games, Inc. Permission granted to print for personal use only.

Cartography by Jon Abbiss

ПУТЬ ПРОКАЧКИ ОТ ДАЭРИКА

Следуя этому пути, я обещаю, что вы легко сможете прокачать своего эльфа до 10 ранга за двадцать шесть простых шагов, начиная с 1 (Эльфхолд) и заканчивая 26 (Сердце Миазмы).

Если у вас возникнут вопросы, посетите мой Патч на Гардене {ГШ_Природных_Шипов}. Там вы найдете подробные гайды о прокачке эльфов, стратегии прохождения данжей и тактике борьбы с монстрами.

Ссылка: {ГШ_Природных_Шипов}

Удачи, новый эльф! Я с нетерпением жду встречи с тобой в Elflines Online!

1. Эльфхолд (Город)

Могущественный город Эльфхолд на берегу озера Арвиш в Эльфийском нагорье.

Вы появитесь на свет совсем рядом с Эльфхолдом свежим эльфом. Вам захочется пройти обучающий квест, но прервите его, когда ваш путь ляжет в Миазму. Люди постоянно устраивают здесь лагери, чтобы убивать новых игроков, поэтому вместо этого отправтесь к Бухте Героев.

2. Бухта Героев (Деревня)

Деревня Бухта Героев основана выжившими после трагедии в Старой Бухте Героев.

Сейчас у вас не хватит уровня для выполнения местных квестов, но монстры должны быть пригодны для фарма даже на 0 ранге. Убивайте их, достигнете 1 ранга, получите полезную броню по квесту "Подкрепление для Бухты Героев", а затем отправляйтесь к Черногорному Перевалу.

3. Черногорный Перевал (Данж)

Тонкий горный проход через Черные горы, населённый монстрами и закрытый для торговли.

Помните, как игроки пытались убить вас за пределами Эльфхолда? Черногорный Перевал еще хуже, и ему нет альтернативы. К счастью, вам не нужно убивать всех монстров в подземелье, чтобы попасть на другую сторону. Требуется убить только 2 пачки врагов и одного босса — Буйного Гремлина — элитного гремлина, у которого всегда активена Кровавая Ярость. Остальных можно пробежать мимо. Вечера будних дней — лучшее время для того, чтобы попытаться пройти Черногорный Перевал без помех.

4. Осенний Дворец (Город)

Увядшая столица цивилизации эльфов, со всех сторон окруженная миазмами. Малая толика былой славы.

Как только вы преодолеете Черногорный перевал, появится соблазн расслабиться и пройти квесты в Темных низинах. Но вам следует пробежать через Шрам, Искаженный лес, чтобы добраться до Осеннего Дворца, крупнейшего города и хаба в Elflines. Здесь вам нужно присоединиться к эльфлайну для новичков. Поднимитесь как минимум до 2 ранга в Темных низинах, и отправляйтесь в Старую Бухту Героев, чтобы пройти свой первый настоящий данж.

5. Старая Бухта Героев (Данж)

Руины окружили золотую статую великого героя. Когда-то это был маяк надежды, а теперь — логово монстров.

Для прохождения Старой Бухты Героев вам понадобится группа не менее 3 человек. Не слушайте другие гайды, советующие пропустить это место. Вам нужно полностью зачистить его. Для этого вам нужно победить всех трёх боссов и вернуть золотой статуе в центре города драгоценные камни, выпадающие с них. Затем вам нужно будет победить последнего босса — Тень боли — Беспокойного духа с 70ПЗ. Его лут — Очарование Тени скроет вас от попыток поиска предметов, что спасет вам жизнь от ПКашеров во время одиночных похождений. Уж поверьте.

6. Пустотная Жила (Данж)

Трещина, пробитая магией колдуна, из которой миазматическая желчь и монстры стекались в Шрам.

Как только вы достигните 3 ранга в Шраме и получите титул, вы будете готовы взяться за пустотную Жилу, первый подземный данж в ELO. У всех данжей этого типа есть одна большая проблема: они создают на входе затор, который привлекает ПКшеров. Если на календаре выходные, постарайтесь взять с собой для защиты игрока с более высоким рангом из вашего Элфлайна. Пустотная Жила — это линейное сюжетное подземелье, где вы следуете за призраком, который объясняет предысторию Шрама и его возникновения. После победы над Миазменным Големом (голем фиолетового цвета), настанет последнее испытание — зачетная секция, где вы должны выбраться из подземелья, пока оно рушится, при этом вас постоянно атакуют Заззолифы. Дубощиты захотят пройти это подземелье, пока не получат Сердце Голема — двуручный щит с 15ПЗ, который востанавливается вне боя.

7. Текучая Пещера (Данж)

До того, как её испортили, бухта отвечала за 70% производства Священной Травы. Теперь же она производит только монстров и смерть.

Еще одно подземелье для 3х рангов. Текучая Пещера чрезвычайно популярна, ведь это лучший способ добывать Священные травы в ELO. Здесь легко найти группу, но конкуренция за спавн Гремлинов-Садовников может быстро перерасти в ПВП. Финальный босс — Дитя Слизи — элитный слайм, который призывает ещё двух элитных слаймов. С него выпадает Элементальный Слайм, который вам понадобится, чтобы позже попасть в Гнилой Грот. Также из Детей слизи может выпасть за Изумрудный Слизелук. Он стреляет бесконечным запасом слизи вместо стрел (но они не ядовиты), что позволяет экономить золото для других покупок!

8. Порт Сокровищ (Деревня)

Порт злодеяний, превратившийся в торговый узел из-за необходимости. Его стенная репутация все еще скрывается за вуалью.

Порт Сокровищ — второй по популярности хаб игроков в ELO. Чтобы попасть на корабли, нужно иметь 4-й ранг, после чего игра раскрывается во всей красе, а у вас появляется несколько вариантов для повышения уровня. Многие элфайны, которые не могут позволить себе жилье в Осеннем Дворце, создают здесь свои штаб-квартиры. Поскольку это центральный транспортный узел. Игроки обычно собираются здесь перед тем, как отправиться в рейд.

9. Глубомогилье (Данж)

Некогда священное место захоронения самых почитаемых эльфов, которые теперь вынуждены вечность страдать из-за нашествия чудовищ.

Подземелье 4 ранга, но многие игроки его полностью пропускают, так как оно длинное, а его лучший дроп — Перчатки Призрачного Пальца, дающие +2 к Взлом Замков/Карманные Кражи, актуальны только для Ловкоруков (которые не так уж часто встречаются). Лично я играю в эту игру, чтобы получить удовольствие, в отличие от некоторых, и я люблю Глубомогилье. Его извилистые коридоры создают ощущение, что вы исследуете лабиринт, а тот факт, что он меняет свою планировку каждый месяц, придает ему свежести. Финальный босс — призрак Амберина, элитный дух с 70 ПЗ, любовный интерес Героя из сингловой игры — тоже очень крут.

10. Точка невозврата (Деревня)

Единственное оставшееся у Азотоводья эльфийское поселение, грубый и суматошный пограничный город, созданный искателями приключений для искателей приключений.

Получив доступ к лодочной сети в Порту Сокровищ, большинство игроков слишком быстро отправляются в Азотоводье и погибают много раз за пределами этого города либо от безумно сложных шипованных монстров, либо от других игроков (надень Очарование Тени сейчас, чум). Я рекомендую вам дорасти до 5 ранга в Глубомогилье, прежде чем отправляться дальше. Элитные Проклятые Головы и Бирвульфы Эльфолесья — это только начало того всплеска сложности, который вы полюбите.

11. Ферстхолд (Данж)

Некогда столица Земель Эльфов, основанная первыми эльфами, теперь захвачена чудовищами. Немногие, кто стремится забрать ее оставшиеся сокровища, возвращаются обратно.

Ферстхолж — первое подземелье на Азотоводье, и это одно из самых сложных подземелий во всей игре, особенно если учесть, что в него можно попасть с 5 ранга. В данже вам предстоит охотиться на Элитных Заззолифов, охраняемых гремлинами и Медведо-волками, на улицах Ферстхолда в поисках ключа от сокровищницы. Затем вам придется победить Сокровищьного Голема, который призывает две Прокаженные Головы с половиной здоровья. Чтобы убить босса, нужно убить одну из этих голов, но не понятно, какую именно. Нам с Морлиссой пришлось неделями фармить это подземелье, чтобы выпал Ядонож — кинжал с постоянным ядовитым покрытием.

12. Выжженный Перевал (Данж)

Охотничья тропа, проложенная первыми эльфами в горах Эльфкроун, теперь почти непроходима из-за слизи и гари.

Выжженный перевал — подземелье 5 ранга, соединяющее Выжженные Земли с Джунглями Мертвых Эльфов. Как и Черногорный перевал, это горячая точка для PVP. Вот только Выжженный перевал намного хуже. В час пик перевал может перекрыть целый PVP эльфлайн. Это не только означает, что доступ в Джунгли закрыт, но и то, что если вам не повезло оказаться на другой стороне, вы не сможете выбраться из Джунглей Мертвых Эльфов, не заплатив эльфлайну на перевале. Если

они вообще принимают плату за проход. Я уже сбился со счета, сколько раз {Природным_Шипам} приходилось отменять рейд, потому что важный эльф был "заблокирован". Фанаты постоянно просят Сеготари исправить это в интервью. Доходит до того, что разработчики всегда повторяют один и тот же ответ: "PVP — это основная часть опыта игроков ELO, и Выжженный перевал предназначен для облегчения состояния мирового PVP". В общем, не выходите из игры в Джунглях Мертвых Эльфов перед ночью рейдов или в четверг.

13. Долина Золы (Данж)

Самая низкая точка Выжженных земель, где реки миазмной лавы заканчиваются грандиозным лавопадом во тьму.

Долина золы печально известна своим ужасным количеством выпадающих предметов. Это подземелье 6 ранга, его особенность в том, что каждый раз, когда вы проходите подземелье, финальный босс за лавопадом выбирается рандомно из списка 10 вариантов, каждый со своим набором лута. На практике это значит, что если вы ищете определенный дроп, то вероятность того, что нужный вам босс, окажется там, составляет 1 к 10, и тогда вам должно повезти. Хуже того, нередки случаи, когда игроки ливают, обнаружив, что финальный босс не тот, кого они искали, вместо того, чтобы помочь его убить. Не будьте таким эльфом.

BY ROBSON MICHEL

14. Обугленная Роща (Данж)

Обугленные останки, кишащие монстрами, некогда гордого Элдертри Азотоводья, горение которого обрекло континент на гибель.

Обугленная Роща — это подземелье для 6 рангов, которое большинство эльфов полностью проходят только один раз. Причина тому — Дух Азотоводья, необходимый для входа в Искаженное Элдертри, который появляется после победы над финальным боссом. Подземелье линейно и сюжетно ориентировано, как и Пустотная Жила, за исключением того, что вы следуете за Духом Азотоводья по всему подземелью, сражаясь с ним дважды. Произошло это из-за того, что он потерял рассудок, переживая свое сожжение от рук Колдуна.

Главное событие подземелья — схватки с боссом — элитным Беспокойным духом с 60 ПЗ, который поражает цели своей атакой Призрачный Крик Смертельного Огня (**CP:R СТР. 180**). К сожалению, остальная часть подземелья — это волны Драглинов и Элитных Драглинов, возможно, самых раздражающих монстров в ELO из-за их привычки врываться после смерти. Если вы ищите длинный меч Азотоводья, поджигающий цель Смертельным Огнем (**CP:R СТР. 180**) всякий раз, когда наносит крит, желаю вам удачи, потому что никто не захочет с вами бегать. Даже у меня нет этого меча.

15. Шепчущая Пещера (Данж)

Скрытая пещера, священная для первых эльфов, где они записали свою историю шепотом, который бесконечным эхом разносится по всему миру.

Подземелье 7 ранга, добавленное во время первой коллаборации с Континентал Брендс. Его наиболее примечательный лут — Сфера Шепота, гарантированно выпадающая из Шепчущих. Раз в пять минут сфера позволяет определить местоположение ближайшего игрока не состоящем в вашем Элфлайне, на котором нет амулета Тени. Само собой разумеется, что этот предмет необходим для серьезного PVP. Шепчущие — это восемь элитных Проклятых Голов, каждая из которых имеет свою руну на лбу (звезда, круг, алмаз, треугольник, луна, квадрат, крест, череп). Чтобы победить босса, головы должны быть убиты в определенном порядке, который меняется каждый раз, когда Континентал Брендс перевыпускает Киббл со вкусом Священных Трав. Новый код напечатан на дне каждого мешочка и относится к серверу, для которого изначально предназначалась партия.

Не всегда легко найти эту информацию в Дата Пуле. Из-за этого сервер может неделями оставать без доступа к этому важнейшему PVP-инструменту. Коды меняются в момент объявления новой акции, а задержки с поставками — обычное дело. Целые партии прибывали с нечитаемыми кодами. Однажды коды Найт Сити перепутали с кодами Токио, и прошло два месяца, прежде чем сообщество нашло чумбу из Морских кочевников.

В итоге, когда вы достигнете 7 ранга, не откладывайте прохождение этого подземелья, иначе вы пожалеете об этом.

16. Гнилой Грот (Данж)

Пещера, вырытая первыми эльфами для сельскохозяйственных целей, где они впервые вырастили Священные травы, а позже трагически выпустили полуживую слизь на Земли Эльфов.

Непопулярное из-за близости к Выжженному перевалу подземелье для 7 рангов, а также потому, что для входа в него требуется одна Элементальный Слайм (выпадает в Текучей Пещере). Позор, но я люблю этот данж. Мне нравятся хлюпающие звуки, которые издают слаймы, когда вы их убиваете, и их отражения от стен пещеры. Жаль, что при прохождении этого данжа вы всегда находитесь на расстоянии одного пинга Шепчущей Сферы, находящейся в руках самых потных ПКшеров, которых вы когда-либо видели. Пройдите ее хотя бы раз, чтобы получить ключ от Храма Слизней. А потом выкрутите яркость на максимум, прокрадитесь поздно ночью обратно, и пофармите от души.

17. Храм Слизней (Данж)

Великий храм Азотоводья, принадлежавший почитаемому лидеру первых эльфов, теперь утопает в вязкой слизи, которая просачивается из его залов в Джунгли Мертвых Эльфов.

Храм слизи — подземелье для 8 рангов, разделенное на три крыла, каждое из которых необходимо проходить всегда последовательно. Со средним временем прохождения 6 часов, это самое длинное подземелье в игре. Когда игрок входит в Храм Слизней (для этого требуется ключ из Гнилого грота), дверь запирается за ним, а персонаж спавнится в прихожей. Только пройдя третье крыло подземелья, персонаж может покинуть храм.

Можете не сомневаться, люди застревают здесь со своими эльфами. По словам разработчиков, это "намеренная фича игры". Я не геймдизайнер, но на практике это довольно глупо. Это приводит к тому, что многие люди, скопившиеся в прихожей, безуспешно пытаются выбраться оттуда... и когда начинается PVP среди узников храма, выхода просто нет.

18. Колкоогненные Пещеры (Данж)

Знойная жаркая пещера, пестрящая ловушками, охраняет вход в еще более глубинное зло.

Колкоогненные Пещеры — это данж для 8 рангов, расположенное на Огонь Горе. Его планировка полна тупиковых поворотов и туннелей. Любой опытный эльф знает правильный и эффективный маршрут, который ведет прямо ко входу в Алтарь Огня, но новички иногда теряются. Боссы в Колкоогненных пещерах имею уникальные скрипты и появляются только когда вы оказываетесь в одном из тупиков. Плащ Сумеречного Клыка (любимая вещь Морлиссы) выпадает здесь — это плащ, который позволяет вам делать Рывок без Действия раз в 24 часа. Вы будете часто проходить это подземелье только для того, чтобы получить доступ к Алтарю огня.

19. Алтарь Огня (Данж)

Заброшенная секретная лаборатория колдуна, спрятанная в сердце Огонь Горы, таящая в себе секреты, охраняемая неудачными экспериментами.

Это подземелье для 9 рангов и бывшее подземелье перед рейдом до появления Миазменных Земель. Доступ к нему можно получить, открыв секретную дверь в задней части Колкоогненных пещер. Алтарь огня по-прежнему является лучшим местом, для подготовки к рейдам эндгейма. Почему? Потому что новые предметы из Болота Теней призваны дополнить добычу Алтаря Огня, а не заменить ее. Тут падает длинный меч Арвиша, использование которого делает вас невосприимчивым к огню, и щит "Сердце Огонь Горы", который совмещается со стрельбой из лука делающий стрелы горящими, словно одноручный тяжелый пистолет с зажигательными патронами, и восстанавливает свои полные ПЗ, если его окунуть его в лаву или магму.

20. Забытый Порт (Деревня)

Порт, наспех построенный отважными искателями приключений, чтобы стать последним перевалочным пунктом в борьбе с силами зла.

На 9 ранге, если вы купили расширение Миазменные Замли, вы получаете доступ к новому кораблю в Порту сокровищ, который доставит вас в

Забытый Порт. Сейчас это город эндгейма, но он почти всегда абсолютно пуст, поскольку не является крупным местом встречи, как Порт Сокровищ, или огромным городом, где можно потусоваться со своим элфлайном, как в Осеннем дворце. Вы будете проходить здесь квесты и получите доступа к дополнения на остальных Миазменных землях, но не более того.

21. Болото Теней (Данж)

Среди извержений миазмы и клубящихся зыбучих песков копошатся первые жертвы колдуна, навечно запертые в ловушке с момента своей смерти.

Подземелье для 9 рангов и новое предрейдовое подземелье после расширения Миазменные земели. Большая часть лута здесь чрезвычайно мощное и предназначено для того, чтобы грубой силой заставить менее организованные эльфлайны пройти через Драконью яму и попасть в новый рейд в Башне Колдуна и Сердце Миазм. Когда его зарелизили, сообщество поначалу относилось к нему с неприязнью и назвало его "еще одним подземельем с призрачным спутником", но изменило свое мнение после выхода Башни Колдуна с ее огромным скачком сложности. Если вы танк, вам стоит обзавестить здесь Теневым Доспехом — броней, которая мгновенно восстанавливается до полных ОС после получения критического повреждения. Цепочки квестов, начатые у здешних призраков, ведут в рейды Искаженное Элдерти и Затопленный Дворец, так что не забудьте взять их. После их завершения вы получите доступ к секретной зоне в склепе под ямой с зыбучими песками в начале подземелья, где обитает Зарзамель Проклятый, элитный дракон, из которого лутается Кольцо Драконьего рода. Оно было добавлено в последнем обновлении, чтобы облегчить прохождение рейда Драконья Яма.

22. Искаженное Элдерти (Рейд)

Согнувшись, но не сломавшись, вы должны защитить последнее Элдертри в Землях Эльфов, чтобы избавить Арвиш от участи Азотоводья.

Как только вы достигнете 10 ранга, перед вами откроется рейд из эндгейма. Большинство эльфов не готовы прыгнуть в рейд сразу после достижения 10 ранга. Вы, конечно, не большинство эльфов, следуя моему руководству по прокачке. Вы уже имеете доступ к Искаженному Элдертри, пройдя Обугленную Рощу.

Как только вы соберете 6 членов вашего элфлйна, поговорите с Хранительницей деревьев Селиной, чтобы начать осаду.

Когда начнется рейд, появятся полчища монстров и бросятся на корни дерева. Победите их, и появятся две стаи элитных монстров: одна на вершине гигантского дерева, а другая — у его подножия. Вам придется разделиться и сражаться одновременно. На этом хитрости не заканчиваются. Как только одна группа элитных монстров будет убита, над Элдертри пролетит пара драконов, которые сбросят случайного босса из лавовой впадины Долины золы на каждом конце дерева. Удивительно, но при убийстве они не дают никакого лута. После убийства обоих боссов элитные драконы Миазмогонь Чедул и Миазмохлад Нарвикс приземляются на верхней и нижних частях Элдертри. С драконами нужно сражаться отдельно. Когда первый дракон убит, оружие, с помощью которого был нанесен смертельный удар, начинает светиться. При 1 ПЗ оставшийся дракон становится неуязвимым ко всем повреждениям, кроме повреждений, нанесенных этим светящимся оружием. Если вы являетесь этим игроком, вам нужно бежать на другой конец Элдертри, иначе в гибели группы будете виноваты только вы.

Самый ценный дроп из этого рейда — желанный Алый лук, единственный лук с 2 СКА в игре. Если он выпадет, ожидайте горячих спор о луте.

23. Затопленный Дворец (Рейд)

Чудо первых эльфов, которое опустилось на дно моря. Слизь теперь правит троне... уже не просто полуживая, взяв в качестве хозяев утонувших эльфов. Нельзя допустить, чтобы эта зараза распространилась.

Это самый короткий рейд в игре, он длится всего два часа. Два потных часа, которые могут оказаться напрасными. Это рейд, который ломает начинающих рейдеров Elflines через мокрое и склизкое колено.

Во-первых, он даже не всегда доступен. В рейд можно попасть только когда вход в Затопленный дворец находится над водой, и в это время в Порту сокровищ становится доступна специальная лодка. В этот день доступна только одна лодка. Никому не удалось выяснить, с чем это связано, но пока она доступна, первый элфлайн, записавший 7 участников с капитаном Остроухим Равишем, быстро телепортируется на лодку с направлением в один конец. В ад.

Как только лодка прибывает, запускается трехчасовой таймер, сообщение отправляется на весь сервер, и начинается запись. Верно, в этом рейде вы не только засекаете время, но и получаете зрителей.

Любой человек на сервере может наблюдать за рейдом в прямом эфире из любой таверны.

За два часа ваша команда из 7 человек должна победить 4 случайных боссов со способностями элитной слизи, спрятанных в рандомных местах внутри дворца-лабиринта, и получить их сферы, затем отнести их в тронный зал и вызвать последнего босса, Мать слизи, элитную слизь с 70ПЗ, которая призывает одно Дитя слизи (**СМ. 7. ТЕКУЧАЯ ПЕЩЕРА**) с 75% ПЗ и ещё двух с 50% ПЗ, и все трое взрываются, как Драглины, когда умирают.

Помните, что все эти усилия могут оказаться напрасными? Это потому, что ни один из боссов в Затопленном Дворце не приносит никакой добычи. Все награбленное можно получить из сундука в комнате, которая открывается после смерти Матери слизи... а если время истекает раньше, дворец тонет, вы ничего не получаете... и с позором телепортируетесь в прихожую Храма слизи. После этого ваш рейдовый элфлайн будет публично унижен... получит репутацию слизняков... ее будет трудно восстановить. Серьёзно задумайтесь о том, чтобы задонатить 20eb на изменение имени вашего элфлайна.

24. Драконья Яма (Рейд)

Преданные Колдуном, драконы из Ямы обвиняют всех эльфов в косяках одного. Мы должны заслужить их прощение с помощью ритуального боя.

В Драконью Яму можно попасть на лодке из Порта Сокровищ, для фрахта которой необходимо, чтобы хотя бы один член вашего элфлайна завершил рейд Искаженное Элдертри.

Рейд разделен на три раунда с перерывами между ними. Каждый раунд ритуального боя уникален и должен быть завершен по порядку и с одной попытки, иначе рейд будет провален и никто из вашего элфлайна не сможет повторить его в течение недели.

В первом раунде два игрока будут выбраны из вашей партии случайным образом, чтобы сразиться с эльфийским драконом Карвоксом Мудрым. В случае успеха эти эльфы могут похлопать себя по спине и пойти сделать сэндвич, потому что до конца рейда они не понадобятся. В {Природных_Шипах} мы назначаем эльфов первого раунда комментаторами похода до конца рейда. Это поддерживает боевой дух и доставляет массу фана.

Во втором раунде драконы выбирают четырех из оставшихся эльфов, чтобы сразиться с самым сложным боссом рейда, Векспромом Древним, элитным драконом с 120ПЗ.

Этот бой станет намного легче, если у вашего танка есть Меч Арвиша, но он не так уж необходим, как считают на форумах.

В последнем раунде эльф, который еще не был в бою, выходит против дракона-бунтаря Вольвара Дерзкого, который перебивает свою мать как раз в момент, когда она собирается простить весь эльфийский род, требуя боя раз-на-раз. Несмотря на то, что это неэлитный дракон, он отнюдь не прост, и один промах может привести к катастрофе, особенно если последний эльф в вашем рейде — менее опытный игрок или имеет менее оптимизированный боевой билд.

Как и в Затопленном дворце, вся добыча в Драконей Яме сохраняется до финального раунда, что повышает ставки в этом бою.

Прислушавшись к отзывам игроков, разработчики ввели Кольцо Драконьего Рода в дополнении Миазменные Земли. Оно позволяет эльфу с Кольцом вмешаться в бой во время кат-сцены, чтобы сразиться с Вольваром Дерзким вместо последнего эльфа в группе. Лично мне это изменение не нравится. По-моему,

по-старому было интереснее, и мой элфлайн никогда особо не бугуртила из-за поражения, даже когда мы теряли неделю.

Благословение Волвара — это фантастическое ожерелье, которое выпадает тут. Оно позволяет эльфу орудовать огромным топором одной рукой. Доспехи и шлемы из чешуи дракона — также очень важный лут из этого рейда. Это кожаные доспехи с огромным показателем в 100С. Они понадобятся вам в Башне колдуна!

25. Башня Колдуна (Рейд)

Очаг зла на Землях Эльфов должен быть повершен. Только самые храбрые эльфы справятся с задачей, которую не смог выполнить даже Герой.

Башня колдуна — это хардкор. Без 7 опытных эльфов в правильном снаряжении успех недостижим. В карьере рейдового эльфа именно здесь прогресс затормаживается и сводится к заполнению пробелов в снаряжении. Вы не добьетесь успеха в этом рейде, пока все в группе не будут завалены лутом. Скорее всего, вам придется вернуться в предыдущие рейды, чтобы улучшть ситуацию.

Башня колдуна — это огромный скачок в силе врагов. Даже мусорные монстры здесь — элитные. По мере продвижения через Гостиную, Военную комнату и Библиотеку Пустоты на пути к Астролаборатории Колдуна вам предстоит пройти через одного из самых сложных боссов, которых только может предложить ELO.

Мажордомо, элитный заззолиф — первое препятствие, с которым вы столкнетесь. На протяжении всего боя он будет телепортироваться туда-сюда и вызывать по одному голему за ход, а также совершать собственные атаки. Хуже того, в течение первых двух ходов боя Мажордомо нельзя нанести урон. Големы, вызванные Мажордомо, всегда атакуют эльфа, выбранного наугад в момент их появления. Их можно игнорировать, пока эльф может от них убегать или пока Мажордомо не будет убит. Бой с боссом завершается только после того, как вы убьете всех големов.

Военная комната уникальна. Как только вы пересекаете определенную точку комнаты, все, кроме одного члена вашего отряда, уменьшаются в размерах и телепортируются на вершину стратегического стола и в масштабную модель Ферстхолда во время его штурма полчищами элитных гремлинов верхом на медведоволках, которые двигаются с помощью невидимой силы. Одинокий эльф нормального размера должен как сообщать о позициях своих врагов, так и координировать оставшиеся малые силы НИП-эльфов, защищающих обреченный город. Когда маленьким эльфам удастся отстоять Ферстхолд, стратегический стол перевернется, расколется пополам и откроет добычу босса. Хотелось бы, чтобы другие боссы в ELO были такими же креативными.

Библиотека Пустоты выглядит потрясающе, неэвклидовое лоскутное одеяло из плавающих проходов и прыгающих головоломок, но ее босс разочаровывает как с точки зрения дизайна, так и истории. Поначалу он кажется крутым: бой против неудачной попытки Колдуна создать Героя после его смерти, полностью облаченного в Сумеречный Доспех и владеющего Алой Черной Лозой, с Мечом Арвиша наготове... но потом вы понимаете, что они использовали сходство с актером из сериала "The Elflines Online! Хроники" вместо модели главного героя из оригинальной игры. В этом нет никакого смысла! Статуя в Старой Бухте Героев использует правильную модель. Соберитесь, Сеготари.

Финальное испытание против Колдуна, к счастью, компенсирует это. Вы встречаетесь с ним на вершине гигантской движущейся Астролаборатории. Колдун работает как Элитный Беспокойный дух со 100П3 и имеет три фазы. Между фазами Колдун истощает члена вашей партии с наибольшим количеством здоровья до 1 П3 и исцеляет всех, у кого здоровье не полное. Когда здоровье колдуна снизится до 0 П3, он будет продолжать сражаться, пока не получит критическое ранение, которое пронзит его душу, расплескав чернильно-фиолетовое облако, а вдалеке будет извергаться Ядогорье. Разочаровывающе, правда? В базовой игре нам пришлось ждать этого клиффхэнгера 2 года. В наши дни эта сцена отлично подходит для Сердца Миазм.

26. Сердце Миазм (Рейд)

Соберите все свои силы, добродетель, хитрость, душу и всех из эльфлайна, ибо сегодня мы покончим со злом на наших землях и станем Героями!

Ну, посмотри на себя. Я говорил тебе, что доведу тебя до Сердце Миазм, и вот, ты тут, вместе со всей своим элффлайном у подножия Ядогорья. Сердце Миазмы не похоже на те рейды, которые вы проходили до этого. Он покажется вам легче, чем Башня Колдуна, но это только потому, что вы правильно снаряжены. На самом деле сложность рейдов довольно похожа. Готовы к подвоху? Для полного прохождения Сердца Миазмы требуется четыре элфлайна, поэтому вам придется создавать

альянсы на всем сервере. Рейд разделен на четыре камеры, каждая из которых посвящена четырем основным краеугольным камням игры и имеет отдельные входы в Ядогорье.

Раз в неделю эльфлайн, завершивший башню колдуна, может войти в одну из этих камер, если она не занята, на 3 часа.

Можно пройти камеру с одним элфлайном вплоть до финального босса, который будет недоступен, если не пройти все четыре камеры одновременно в течение того же 3-часового периода. Подробнее об этом чуть позже.

Правый Атриум считается самой простой камерой, потому что боссы — это простые ДД-расы с минимальной механической сложностью. Просто не стойте в огне во время боя с цепным элитным драконом или в поднимающейся лаве в комнате голема, и все будет в порядке.

Левый Атриум — самая сложная камера, потому что это симулятор PVP-битва. Я не знаю, как Сеготари это удалось, но она всегда разная. Возможно, разработчики генерируют его еженедельно с момента запуска, или они создали столько вариантов поведения, что их невозможно отличить от реальных игроков, а может быть, они использовали действительно мощный ИИ. Но что бы ни сделали разработчики, это потрясающая проверка PVP-навыков элфлайна. Это также довольно популярный выбор при выборе четырех камер, так что убедитесь, что у вашего эльфлайна есть вторая избранная камера для входа на случай, если вы объединитесь со специализированным PVP-эльфлайном.

Правый желудочек — это полностью рандомизированный тест на знание игры. После сражения со случайными монстрами из предыдущих подземелий, финальный бой погружает вас в облако тумана, где в бою два босса из двух разных подземелий идут вместе. Штука в том, что вам придется сражаться с обоими одновременно. Каждый из боссов увеличивается в размерах, чтобы наносить удары размером с комби! Если вам повезет, это может быть самая быстра камера, но обычно скорость прохождения где-то посередине.

Левый желудочек уникален. Он заполнен слизью и проходит на лодке. Сообщество на 90% уверено, что он полностью создан из вырезанного альфа-контента, но я считаю, что это не умоляет его крутоту. Это единственное место в игре, где навык Судоходство не только полезен, но и, к сожалению, необходим. На каждом этапе вы должны управлять лодкой по небольшому сгенерированному озеру со слизью и сражаться с тремя Сокровищьными Големами (копипаст големов из 11. Ферстхолд), чтобы разрушить силовое поле, окружающее дверь к финальному боссу. Стоит заранее определить, кто из вашего эльфлайна будет развивать в своем эльфе навык Мореходства, чтобы несколько человек не тратили на него очки. Вы удивитесь, как мало эльфлайнов на самом деле имеют специального "моряка", а имея его, вы получите приглашение во многие альянсы Сердца Миазмы.

Как только все четыре камеры будут пройдены, на Ядогорье произойдет извержение, и все четыре эльфлайна вылетят в стратосферу и попадут на четыре платформы, которые образуют кольцо вокруг облака чернильно-фиолетового газа в форме головы колдуна. Душа Колдуна не является сложным боем с точки зрения механики. Это скорее декорация, чем что-либо еще, и большая часть трудностей связана с поддержанием связи между четырьмя эльфлайнами. Только затылок Колдуна получает урон, и то лишь на ограниченное время после того, как метеорит попадает ему в рот.

Есть гигантский лазер, через который нужно перепрыгнуть, падающие метеоры, которые можно отбить в рот колдуна, заготавливая атаку ближнего боя, а босс будет вращать головой через случайные промежутки времени, как с светя лазером, так и без него. Как только вы освоите одновременное нажатие кнопок на каждой платформе, чтобы вращать кольца платформ, вы сможете без проблем одолеть его, лишь изредка случайно попадая метеорами в другие эльфлайны.

Я не буду описывать финальную сцену, скажу лишь, что она анонсирует следующее расширение. В конце концов, именно планирование одновременного рейда из четырех эльфлайнов является настоящим финальным боссом ELO. По крайней мере, сейчас.

МОНСТРЫ В ELFLINES ONLINE

ELO — моя любимая игра. Думаю, что это итак должно быть очевидно. Поэтому, если я и критикую ее, то знайте, это всё от большой любви. ELO великолепна во многих вещах, но вот чего ей не хватает — разнообразия врагов. Поскольку в игре всего девять или около того видов врагов, данжи частенько кажутся однообразными. Мириады цветовых вариантов для их моделек спасают ситуацию, но я думаю, что это определенно та чать игры, которую Сеготари могла бы и улучшить. К счастью, интеллект врагов великолепен, иногда даже очень реалистичен, а монстры бывают с разными незначительными косметическими изменениями, как, например, у Гремлинов-Садовников в Текучей Пещере или у Сумеречных Клыков в Колкоогненных Пещерах. Я надеюсь, что в следующем обновлении они введут несколько новых типов врагов и не будут так сильно полагаться на рандомную генерацию контента, как это было в Миазменных Землях. Пусть они используют генерацию как еще один классный инструмент в своем наборе геймдизайна, а не как любимый. На форумах постоянно полно людей, придумывающих новые концепции монстров, так что, возможно, им стоит просто реализовать некоторые из наших идей!

МЕДВЕДОВОЛК

ИНТ	2	РЕА	5	ЛВК	7	ТЕХ	2	ХАР	3
ВОЛЯ	4	СКО	4	ТЕЛ	7	ЭМП	3		

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ	40	ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ	20

Оружие	
Когти Медведоволка (1 СКА • 1/2 ОС)	4d6

Броня: Шкура Медведоволка	
Голова	ОС 5
Тело	ОС 5

Сумма Навыка: Атлетика/Акробатика 11, Рукопашный Бой 11, Выносливость/Сопр. пыткам/Наркотикам 12, Уклонение/Танец 11, Оружие бл. боя 13, Внимательность 10, Выслеживание 10

Способности **Элитный**: Элитный Медведоволк имеет 50 ПЗ и шкуру ОС 7 (голова и тело).

В высоких лесах и горах Эльфийских земель Медведоволк — альфахищник, защищающий свою территорию от эльфов и чудовищ своими острыми когтями. Несмотря на то, что они яростно защищают своих медвежат, некоторые племена Гремлинов умудряются воровать их, выращивая в качестве ездовых животных для сильнейших Гремлинов и их духовных лидеров.

В бета-версии они назывались Волковедями, но Сеготари изменили название из-за Биотехники, пригрозившей судом за нарушение торгового знака. Честно говоря, я рад, что они изменили название, потому что в Медведоволке есть что-то более знаковое. Но это уже вкусовщина.

— ДАЭРИК САЙЛАР

Проклятая Голова

ИНТ	5	РЕА	6	ЛВК	2	ТЕХ	—	ХАР	—
ВОЛЯ	1	СКО	4	ТЕЛ	1	ЭМП	—		

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ	10	ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ	5

Оружие		Броня: Нет	
Спектральная Стрела (1 СКА)	3d6	**Голова**	ОС 0
		Тело	ОС 0

Сумма Навыка: Стр. из лука 12, Выносливость/Сопр. пыткам/Наркотикам 7, Уклонение/Танец 4, Внимательность 11, Скрытность 4

Способности: **Дрейфующая Голова**: Можно попасть только прицельными выстрелами в голову.

Элитный: Элитная Проклятая голова имеет Сумму Уклонение/Танец 12, а ее Спектральная Стрела имеет 2 СКА.

Легенда гласит, что все жертвы колдуна в Ферстхолде были обезглавлены. По милости темной магии их отрубленные головы восстали, чтобы служить колдуну в качестве дозорных.

Драклин

ИНТ	2	РЕА	6	ЛВК	7	ТЕХ	4	ХАР	3
ВОЛЯ	3	СКО	4	ТЕЛ	3	ЭМП	3		

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ	25	ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ	13

Оружие		Броня: Scales	
Когти (2 СКА • 1/2 ОС)	3d6	**Голова**	ОС 7
Клыки (1 СКА • 1/2 ОС)	4d6	**Тело**	ОС 7

Сумма Навыка: Атлетика/Акробатика 9, Рукопашный Бой 10, Выносливость/Сопр. пыткам/Наркотикам 7, Уклонение/Танец 10, Оружие бл. боя 13, Внимательность 8, Скрытность 9

Способности: **Нестабильная Химера**: Когда Драклин достигает 0 ПЗ, он взрывается как бронебойная граната (монстр в центре).

Элитный: Элитный Драклин может снизить свое здоровье до 0 ПЗ действием.

Результат попытки Колдуна создать армию для подчинения Земель Эльфов путем заражения захваченных им гремлинов кровью дракона-предателя Миазмогня Чедула. Хотя эксперимент оказался неудачным, нестабильные химеры в виде драконов-гремлинов послужили важной частью армии Колдуна, в той же степени, что и пехота с артиллерией.

Дракон

ИНТ	7	РЕА	10	ЛВК	10	ТЕХ	4	ХАР	5
ВОЛЯ	9	СКО	5	ТЕЛ	15	ЭМП	4		

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ	70	ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ	35

Оружие	
Укус (1 СКА • 1/2 ОС)	5d6
Когти (2 СКА • 1/2 ОС)	3d6

Броня: Dragonscales	
Голова	ОС 10
Тело	ОС 10

Сумма Навыка: Обр. с Животными 10, Стр. из лука 16, Рукопашный Бой 14, Композиция/Образование 11, Выносливость/Сопр. пыткам/Наркотикам 15, П. Помощь/Парамедик/Хирургия 11, Оружие бл. боя 16, Внимательность 13, Убеждения/Торговля 12

Способности

Дыхательное Оружие: Дыхание Дракона имеет 3 СКА и наносит 3d6 урона. Стрельба использует навык Стр. из лука, но с использованием таблицы дальности для дробовика. Помимо урона, пораженная цель, получает урон от Смертельного Огня.

Природная Универсальность Оружия: Дракон не может атаковать одним и тем же оружием два Раунда подряд.

Элитный: Драконья Чешуя элитного Дракона имеет ОС 14 (голова и тело).

Давным-давно эльфы жили в мире с драконами. Они обменивались ремесленными товарами и лекарствами. Именно от драконов эльфы научились медицинской науке и экономической теории. Когда пришел Колдун, он совратил многих драконов, сначала словом, а затем магией. Когда они поняли, какую опасность представляет Колдун, было уже слишком поздно. Пока шла война, численность вида в конечном итоге сократилась до сотни. Многие оставшиеся затаили обиду, и за пределами Базальтового острова драконы встречаются редко.

Нет ощущения лучше, чем убить своего первого дракона в ELO. Вы уворачиваетесь от укусов, успеваете нанести последний удар, но, скорее всего, не получаете ничего, кроме лута. Но вам все равно. Ведь вы только что убили дракона, того самого врага, который преследовал вас с самого начала игры. Драконы — редкие существа для каждой локации игры, но, поскольку игроки-ветераны редко посещают зоны раннего развития, они могут выживать там неделями. Поэтому, когда вы убиваете одного из них, это облегчает всем жить в той зоне. Однако в первый раз, когда я убил одного, через минуту зареспавнился другой и убил меня.

Возможно, это был баг.

— ДАЭРИК САЙЛАР

Голем

ИНТ	1	РЕА	3	ЛВК	10	ТЕХ	2	ХАР	1
ВОЛЯ	8	СКО	4	ТЕЛ	15	ЭМП	1		

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ	70	ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ	35

Оружие	
Рукопашная (2 or 3* СКА)	5d6

Броня: Тело Голема	
Голова	ОС 7
Тело	ОС 7

Сумма Навыка	Рукопашный Бой 16, Выносливость/Сопр. пыткам/Наркотикам 18, Уклонение/ Танец 11, Внимательность 11

Способности

Мгновение: Атака Рукопашным Боем голема имеет СКА 3 вместо 2, если в предыдущий ход он поразил цель рукопашной атакой.

Временное Отключение: Вместо получения критического ранения, голем отключается и не может уклоняться или совершать атаки до конца своего следующего Хода.

Элитный: Броня Элитного Голема составляет ОС 13 (голова и тело).

После того как Колдуну не удалось создать идеальный гибрид дракона и гремлина, он переключился на другой эксперемент, уединившись в своей башне на Острове Первых Эльфов. Спустя нескольких месяцев исследований, позволивших эльфам закрепиться на Арвише, Колдуну удалось разобрать заззолифа с помощью магии и перепрограммировать его на создание более крупных конструкций, используя базальт с соседнего острова вместо труднодоступного заззолита. Так родился первый Голем.

Большой. Злой. Больно бьющий. Медленный.

Вы думаете: "Просто перепрыгни их", но они всегда оказываются в этих маленьких клаустрофобных аренах. Поэтому вы берете с собой Дубощита, чтобы он питывал в себя боль. К сожалению, их никогда не хватает на всех. если на то пошло, как и Друидов, Мудрецов, Ловкоруков и Горячих Сердец. Мы по самые уши увязли в болоте из Лучников.

Пожалуйста, пришлите помощь.

— ДАЭРИК САЙЛАР

Гремлин

ИНТ	4	РЕА	6	ЛВК	6	ТЕХ	4	ХАР	3
ВОЛЯ	3	СКО	6	ТЕЛ	3	ЭМП	3		
ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ	25			ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ	13				

Оружие	
Кинжал Гремлина (1 СКА • 1/2 ОС)	2d6
Короткий Лук Гремлина (2 СКА)	3d6

Броня: Броня Гремлина	
Голова	ОС 5
Тело	ОС 5

Сумма Навыка Обр. с Животными 8, Стр. из лука 12, Атлетика/Акробатика 10, Рукопашный Бой 8, Выносливость/Сопр. пыткам/Наркотикам 9, Уклонение/Танец 10, Оружие бл. боя 12, Внимательность 10, Взлом замков/Карманные кражи 10, Верховая Езда 10, Скрытность 12

Способности

Кровавая Ярость: Увеличьте СКА всего оружия Гремлина на 1, если он находится в состоянии Тяжелого Ранения.

Элитный: Элитные гремлины имеют ОС 10, их Кинжал наносит 3d6 урона, а Короткий Лук Гремлина — 4d6 урона. Если они верхом, в них можно попасть только прицельным выстрелом.

Гремлины — маленькие, зеленые демоны, враждующие с эльфами со времен, как последние основали Ферстхолд слишком близко к одному из горных поселений. Колдун практически уничтожил гремлинов, захватив примерно половину их популяции, а оставшихся ввергнул в кочевническое воинство, которое продолжается и по сей день.

Беспокойный Дух

ИНТ	4	РЕА	7	ЛВК	7	ТЕХ	3	ХАР	1
ВОЛЯ	10	СКО	3	ТЕЛ	5	ЭМП	3		
ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ	50			ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ	IMMUNE				

Оружие	
Спектральная Стрела (2 СКА)	4d6

Броня: Нет	
Голова	ОС 0
Тело	ОС 0

Сумма Навыка Стр. из лука 15, Рукопашный Бой 10, Выносливость/Сопр. пыткам/Наркотикам 16, Уклонение/Танец 14, Язык (Эльфийский) 10, Внимательность 12, Скрытность 14

Способности Спектральный Вопль: это атака 2 СКА, которая действует на врагов как Визгун (**СМ. СР: R СТР. 349**) и использует таблицу дальности лука/арбалета.

Элитный: Спектральный Вопль Элитного Беспокойного Духа имеет 4 СКА.

Эльфийские предки, чьи захоронения были потревожены, иногда вырываются обратно в Земли Эльфов. Их вечный сон прерывается, и они восстают в виде Беспокойных Духов. Внешне они принимают жуткий вид, отражающий состояние их разложения. Чтобы вернуть им покой, избавив от мстительного облика, нужно их убить.

Слизень

ИНТ	1	РЕА	6	ЛВК	6	ТЕХ	—	ХАР	—
ВОЛЯ	5	СКО	5	ТЕЛ	2	ЭМП	—		

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ	30	ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ	15

Оружие		Броня: Нет	
Хлюп [Рукопашная] (2 СКА)	3d6	**Голова**	ОС 0
		Тело	ОС 0

Сумма Навыка: Атлетика/Акробатика 11, Рукопашный Бой 12, Выносливость/Сопр. пыткам/Наркотикам 16, Уклонение/Танец 12, Внимательность 6

Способности: **Хлоп!**: Вместо того, чтобы получить критическое ранение, слизь немедленно умирает.

Элитный: Хлюп Элитного Слизеня наносит 4d6 урона, имеет сумму Рукопашного Боя 14 и не может умереть никак иначе, чем через способность Хлоп!

Наследие неудачного эксперимента по улучшению священных трав, чтобы выращивать их под землей. Эти хлюпающие, голодные монстры заполонили большую часть Земель Эльфов. Все попытки уничтожить их провалились из-за их бесконечного воспроизводства.

Заззолиф

ИНТ	1	РЕА	8	ЛВК	6	ТЕХ	3	ХАР	1
ВОЛЯ	8	СКО	6	ТЕЛ	2	ЭМП	1		

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ	35	ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ	18

Оружие		Броня: Заззолиф	
Летающие Шипы [Лук] (1 СКА)	4d6	**Голова**	ОС 10
		Тело	ОС 10

Сумма Навыка: Стр. из лука 14, Рукопашный Бой 7, Выносливость/Сопр. пыткам/Наркотикам 16, Уклонение/Танец 12, Внимательность 7, Скрытность 12

Способности: **Заззолайт**: Заззолиф сделан из чистого заззолита, магического материала, который обладает неописуемой твердостью. Таким образом, ОС Заззолифа нельзя повредить.

Элитный: Элитный Заззолиф имеет 50 ПЗ, а его Летающие Шипы имеют СКА 2.

Стихийные духи земли спонтанно оживляют магическую материю, известную как заззолит, когда близлежащая природа оказывается под угрозой Миазмы, действуя подобно лейкоцитам. Учитывая нынешнее состояние Земель Эльфов, эльфы могут найти активные Заззолифы почти у каждого порченного места. Неспособные отличить друга от врага, эти злобные духи представляют опасность как для искателей приключений, стремящихся положить конец чуме в Землях Эльфов, так и для сил Колдуна.

BY BAD MOON ART STUDIO

НАБОР СЛУЧАЙНОСТЕЙ

ИДЕИ, МЫСЛИ И СПИСКИ ОТ КОМАНДЫ CP:R

Writing and Design by J Gray and James Hutt

Art Direction by Jaye Kovach

Business Management by Lisa Pondsmith • **Layout by** J Gray

Copyright © 2022 by R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk is a registered trademark of CD Projekt Red S.A. All rights reserved under the Universal Copyrights Convention.
All situations, governments, and people herein are fictional. Any similarities portrayed herein without satiric intent are strictly coincidental.

Здарова, чумбы! Если вы новичок в наших DLC, то добро пожаловать! Если вы уже давно следите за ними, спасибо, что вы с нами! Каждый месяц мы выпускаем короткие статьи на разные темы, чтобы помочь улучшить игровой опыт в ***Cyberpunk RED.***

Иногда мы добавляем механики, иногда — истории, а иногда добавляем новые игрушки. Идея всегда заключалась в том, чтобы эксперементировать с нашими ежемесячные DLC ***Cyberpunk RED*** и их интересными идеями в более быстром и удобном формате, чем глобальное обновлении, и давать их вам бесплатно на нашем сайте.

Однако не только на сайте мы экспериментируем с новым контентом. Мы также публикуем списки взаимосвязанных идей и концепций на наших каналах в социальных сетях.

Каждый раз, когда мы публикуем новый твит о моде, мультиролях или любой другой случайной теме, которую придумывает наш медиа-посол, неизбежно кто-то спрашивает, можем ли мы включить их в DLC. Может мы добавим их в этом месяце? Да.

Наслаждайтесь этими шестью примерами, придуманными Джеем Греем и Джеймсом Хаттом. И будьте осторожны на Улице до следующей встречи.

ПРОВЕРКА СМЕЖНЫХ НАВЫКОВ

Правило проверки смежных навыков (**см. CP:R стр. 130**) в ***Cyberpunk RED*** очень сильное! Даже не задумывайтесь об их важности. Вот пять причин, почему вы должны использовать эту проверку в своих играх!

1. Они позволяют вам повторить неудачные проверки навыков, поскольку они представляют собой "новый способ" решения проблемы.
2. Проверка смежных навыков показывает, как умение хорошо владеть одним предметом влияет на другой. Навыку "Язык (итальянский)" не позволит вам подкупить охранника биотехники, но "Язык (итальянский)" может стать отличным дополнительным навыком для проверки "Подкуп".
3. Проверки смежных навыков означают, что один персонаж может помочь другому! Когда у Кочевника ломается машина, Техник может сделать проверку навыка "Автомеханика" перед проверкой этого же навыка Кочевника. И это может дать Кочевнику бонус +1 перед его проверкой!
4. Проверки смежных навыков делают многие навыки невероятно полезными. В большинстве социальных взаимодействий вам пригодится дополнительная проверка "Гардероба и Стиля" или "Ухода за Собой", а навык "Бизнес" поможет проверке "Тактики", чтобы дать понимание, как охрана корпы может отреагировать на ваше нападение.
5. Смежные навыки добавляют изюминку! Они превращают проверку из "Я бью оружием ближнего боя" в "Я обдумываю, куда лучше ударить, исходя из брони, которую носит мой противник, поэтому я бью оружием ближнего боя, дополненным навыком "Оружейник". Изюминка делает любую ролёвку лучше!

ПЕРЕОСМЫСЛЕНИЕ РОЛЕЙ

Что за переосмысление? Мы имеем в виду изменение ролей и их способностей, чтобы они концептуально выходили за рамки описания из основной книги правил. Вот несколько примеров. Мы будем делать по одному на каждую роль.

- Давайте превратим **Рокербоя** в **Жулика**. Его харизматическое давление теперь меньше связано с поклонниками и больше — с убеждением людей в том, что на них стоит потратить время и ресурсы, основываясь на их прикрытии.
- **Соло** становится **Спортягой**. Соревнования и спорт во Красное Время могут быть такими же жестокими, как и любое поле боя, а Боевое Чутье спортсмена развивается на арене, а не на войне.
- **Нетраннера** больше нет! Теперь вы — **Вор**. Ваша специальность — проникновение. Используйте Электронику/Безопасность, Скрытность и Интерфейс, чтобы войти, получить искомое и сбежать.
- **Техник** теперь **Чистильщик**. Тела должны куда-то исчезать. Места преступления нужно стерилизовать. Это ваша работа. Вы сами изготавливаете снаряжение, потому что за всем покупным следят копы или любые мафии. А иногда вам приходится на месте придумывать решение проблемы.
- **Медтехники** становятся **Агентами**. Когда ваш клиент слишком устал или пьян, чтобы выступать, у вас есть необходимые лекарства. Когда солнце светит ярко, и ваш клиент обжигает лицо на сцене, у вас есть мазь. Когда подопечный в депрессии, вы можете утешить его эго.

- Из **Медиа** получаются хорошие **Частные Детективы**. Доверие — это умение держать ухо востро, отслеживать слухи и писать расследования на тему: "вот что произошло", которые убедят властей действовать, основываясь на ваши доказательства.
- Хотите сыграть **Мафиози**? **Корпорат** — отличный вариант. Мафия платит за ваш жильё, дает вам подчиненных и заботится о вас. Все, что вам нужно делать, это продать свою душу и быть готовым делать то, что говорит босс боссов. Пока вы не убьете его и не захватите власть.
- Некоторые говорят, что NCPD — это просто еще одна банда. Так что **Законник** очень легко превращается в **Бандита**. Подкрепление теперь приходит не в виде копов, а в виде членов банды или союзных бандитов, которые должны вам и вашей группе.
- Хотите изменить **Фиксера**? Как насчет **шпиона**? Вы можете работать на правительство, корпу или даже на фрилансера, но **Фиксер** работает по той же схеме. Он знает, кто вам знаком, что вы можете получить, не раскрывая прикрытие, и насколько хорошо вы вписываетесь в другие культуры.
- Наконец, **Кочевник**. Не только Кочевники могут использовать доступ к автопарку. Как насчет **Гонщика**? Гоняйте быстро и яростно, ведь ваш Мото даёт вам доступ к автопарку вашей гоночной команды. Только будьте осторожны, дорожные гонки в 2045 году — суровая штука!

Это 10 новых версий существующих ролей без необходимости менять что-то большее, чем минорное изменение способностей. Только имейте в виду, что создать Жизненный Путь становится немного сложнее с этими переделками. Например, ролевые жизненные пути могут потребовать корректировки разной сложности.

Десять идей для кампаний

Эквивалентом "все встречаются в таверне" в ***Cyberpunk RED***, как правило, является "всех собирает Фиксер для работы". Кампания уличных наемников может быть отличной, но давайте посмотрим, не сможем ли мы немного улучшить ее и придумать десять различных идей для кампании ***Cyberpunk RED***!

Прежде чем начать, мы хотели бы обратить внимание на **CTP. с 390 по 392** основной книги правил ***Cyberpunk RED***. Там есть несколько отличных идей для различных партий, которые вы можете сформировать, начиная от сквадов "Неокорпов" и заканчивая группой Trauma Team и бригадой СМИ. Мы будем дополнять этот список, а не заимствовать из него. Мы также представим 5 вариантов миссий, которые вы можете выполнить с каждой концепцией.

Садоводы Партизаны

Самовольное выращивание еды — это настолько панковская антиутопия, насколько это вообще возможно в антиутопии. Стряхнуть с себя оковы киббла и вырастить свежие фрукты и овощи? Покажем этим корпоративным ублюдкам! Миссии:

1. Извлечение семян из затерянного хранилища.
2. Защита своего прилавка от конкурентов на Ночном Рынке.
3. Заключение сделки с кочевниками на контрабандных цыплят.
4. Спасение похищенного мастера-садовника из Биотехники.
5. Остановить войну банд, пока они не уничтожили ваш сад.

Семейное Наследие

Группа братьев и сестер возвращается домой после смерти предков и узнает, что им оставили макгаффин стоимостью в целое состояние. Проблема? Макгаффин находится в личном хранилище мистера Кернагана (**см. CP:R стр. 305**), крупнейшего фиксера в городе. Стырить его, чтобы вернуть себе, станет долгосрочным проектом. Миссии:

- Разведайте Мистера К, чтобы найти хранилище.
- Заполучите лазерный резак, необходимый для вскрытия хранилища.
- Проникните в охранную фирму, которую использует Мистер К, чтобы включить ваших людей в "платежную ведомость".
- Найдите с банду, которая отвлечёт внимание.
- Само ограбление

Библиотекари

Датакраш уничтожил цифровую информацию человечества, но не тронул книги. Нострадамус, информационный брокер Найт-Сити, собирает книги, желая восстановить эти знания. Ему нужно, чтобы вы достали их, где бы они ни находились. Миссии:

- Путешествие в Пустоши до заброшенной библиотеки колледжа.

- Проникновение в поместье руководителя Корпы, дабы украсть оригинальную копию *"Происхождения видов"*.
- Защита коллекции босса от группы наёмников Корпорации.
- Сопровождение химика через весь город, чтобы он смог почистить коллекцию от плесени.
- Раскрытие убийства — кто убил Нострадамуса? И как они это сделали?

Война за Фургончик с Едой

Благодаря старому исландскому рецепту и био-изменённому лишайнику тетя Энди придумала способ делать дешевое и вкусное "мучное печенье" и хочет продавать его в фургоне. Однако в Найт-Сити это не так-то просто. Ей понадобится ваша помощь. Миссии:

- Энди понадобится грузовик. У "Нетворк 54" их достаточно. Пора устроить немного криминала.
- Энди также нужно много Киббла. У Континентал Брендс его тонны. Нужно ещё больше криминала.
- Крысы-мутанты заполонили лишайниковую пещеру Энди!
- Бандиты угнали грузовик и начали на нем веселуху. Время для скоростной погони по старой боевой зоне
- Старт продаж! отобьётесь ли вы от конкурентов, займёте ли лучшее место и подадите вкусную еду?

Клиника Добрых Дел

Восставшие из Пепла (**СМ. ФЕНИКС РЕДВИН, CP:R СТР. 305**) — это настоящая общественная клиника, оказывающая мед. помощь всем нуждающимся. Все сотрудники, работающие в ней, верят в свою миссию, но это дается нелегко. В клинику часто осождают проблемы. Иногда буквально! Миссии:

- Пришло время платить аренду. Но клиника не может её потянуть, поэтому пришло время переезжать. Как переправить все оборудование на новое место без потерь?
- Пациенту нужно новое сердце, но его организм отторгает клонированные органы или киберимпланты. В банке тел есть подходящее сердце, но за него хотят слишком много. У вас есть 4 часа, чтобы получить его. Как угодно.
- Местная банда бустеров пришла за деньгами за крышу. У вас их нет.
- Клиника открывает добровольную бригаду скорой помощи. Угадайте, кто будет их обучать?
- Феникс Редвин, основательница и владелица клиники, пропала. Сможете ли вы найти ее?

Банда Пранкеров

Кто-то должен показать миру, насколько абсурдна элита. Ваша задача — подколоть, рассмешить и напомнить всем, что власть имущие это тоже люди с косяками. Миссии:

- Разведка. Чтобы устроить пранк в здании, вы должны его изучить.
- Снабжение. Вам нужно много красной краски. *Очень много.*
- Подготовка. Прежде чем устроить сам пранк, вам нужно попасть внутрь, чтобы заложить основу.
- Сам пранк. Заставте здание кровоточить.
- Сбегите от корпоративных копов.

Пара(псевдо)психология

Конечно, в ***Cyberpunk RED*** нет правил для привидений и вампиров, но почему это должно останавливать вашу группу от создания поп-медиа шоу для расследования жутких событий? Миссии:

- Реставраторы хотят заселить старый, заброшенный пригород, но в нем, похоже, завелись призраки!
- Кто-то ходит по округе и разрывает людей на части. Киберпсих? Или оборотень?
- Странные грибные круги расцветают в Пустоши. Наверное, это феи? Или, может быть, Биотехника?
- Генеральный Директор небольшой местной корпорации утверждает, что был похищен НЛО, и нанимает команду для расследования!
- До ваших ушей доходят слухи о ювибандах со странными, паранормальными способностями. Оборотни. Дети, которые могут слышать радиоволны без использования радио. Что же это может быть?

Фронт Освобождения Сапиенса

Вы принадлежите группе, занимающейся освобождением клонов и ИИ из под контроля корпораций. Разумные существа должны быть свободными! Миссии:

- ИИ, используемый Нетворк 54 для предсказания погоды, хочет выбраться на свободу. Время для спасения.
- Освобожденный клон, живущий под новой личностью, исчез. Что с ним случилось?
- Появился крот. Конспиративная квартира скомпрометирована. Настало время действовать, пока не появились корпоративные копы.
- Вам известен крот из 3-ей миссии? Пора его вычислить.
- На допросе крот рассказал, что в штаб-квартире Зиккурата нашли сокровищницу с хранящимися задушегубленными ИИ. Освободите их.

Коллекционеры Мистера Кей

Вы работаете на мистера Кернагана (**СМ. CP:R СТР. 305**), приобретая самые ценные коллекционные предметы для продажи на его эксклюзивном Полуночном Рынке. Миссии:

- У босса мафии есть классное кольцо Ричарда Найта. Вам нужно его достать. Проблема? Он с ним не расстаётся.
- Внутри старого здания ЕБМ находится одна из первых в мире кибердек. Все, что вам нужно забрать её, это отправиться в центр Зоны Поражения и забрать получить её.
- Известный художник заплатил местеру Кей кучу денег за покупку 50 носов Бозо для новой работы про абсурдность современной жизни. Вы же знаете, что эти штуки — их настоящие носы? Худший коллекционный квест в истории.
- Кто-то хочет получить первое издание НРИ Майка Паддлфорджа "Киборг-анархист" с его автографом. Все, что вам нужно сделать, это найти его.
- Пока вы сопровождали лимитированный AV-4 обратно к мистеру Кей, на вас напали. Теперь AV-4 у кочевников, а вам нужно его вернуть.

Идеальная Тюрьма

Ваша группа просыпается в раю в пригороде. Только вы понятия не имеете, как туда попал. Всё указывает на то, что вы всегда там жили. Что, блядь, происходит? Миссии:

- Сосед, похоже, что-то знал, но исчез. Можно ли его найти?
- Один из членов группы был заменен двойником с кучей биоскульптинга! Но кто именно? Чего он хочет?
- Одного из членов группы избирают в правление ТСЖ. Смогут ли он использовать свою новую должность, чтобы узнать больше о пригороде? Или власть окажется ему не по зубам?
- В пригороде начинают появляться люди, которых команда смутно вспоминает. Являются ли их воспоминания реальными? Или они имплантированы?
- Группа наконец-то обнаружила выход из пригорода. Смогут ли они выбраться? Или они поддадутся зову, сводящей с ума, сирены Пригорода?

Вот они, десять уникальных идей для кампаний. Не стесняйтесь использовать их в своих играх или пусть они послужат вдохновением для чего-то нового! Помните, что никогда не нужно слепо их придерживаться. Найдите собственный способ дать отпор Найт-Сити!

BY EVE VENTRUE

ИДЕИ МУЛЬТИКЛАССОВЫХ РОЛЕЙ

Одна из самых интересных частей ***Cyberpunk RED*** позволяет Эджраннерам брать на себя несколько ролей. Мультиклассы, как мы часто называем это в играх. Посмотрим подробнее, как одна роль может сочетаться с любой другой, создавая уникальные концепции. Каждой Роль мы рассмотрим по порядку, чтобы у вас было по два примера каждой комбинации. Например, мы сделаем Рокербой/Соло в разделе про Рокербоев, а также Соло/Рокербой в разделе про Соло.

Рокербои

- *Рокербой/Соло*, он же **Джонни Силверхэнд**! Солдат, сложивший оружие и взявший в руки инструмент, чтобы воспеть ужасы, свидетелем которых он стал, и заставить весь мир пережить расплату за грехи власть имущих.
- *Рокербой/Нетраннер*, он же В**иртуальный Пранкер**. Погрузитесь в СЕТь. Оставьте вирус на нижнем уровне, превратив всю СЕТевую архитектуру в концерт против корпорации, которой она принадлежит. Запишите все это. Залейте всё в Дата Пул, чтобы люди смогли насладиться.
- *Рокербой/Техник*, он же **Музыкальный Мастер**. Вы не просто играете на своих инструментах. Вы их создаете. Часто создавая странные, красивые и индивидуальные произведения искусства для каждого выступления.
- *Рокербой/Медтехник*, он же **Духовный Целитель**. Большинство людей думают об исцелении тела, когда речь заходит о медтехниках, но они также могут исцелять разум и душу посредством терапии. Музыкальная терапия, доведенная до широких масс, может изменить мир.
- *Рокербой/Медиа*, он же **Инфлюенсер**. Вы исполнитель? Или вы репортер? Или вы то и другое, копаете грязь, собираете ее в кучу и создаете вызывающие и провокационные видосы в Гарден, превращая эту грязь в искусство, пронзающее душу и заводящее толпы.
- *Рокербой/Корпорат*, он же **Продюсер**. Вы не просто создаёте музыку. Вы делаете музыку других людей доступной. Используя свою известность Рокербоя, вы находите других исполнителей и следите за тем, чтобы ваш лейбл выпускал лучшие творения.
- *Рокербой/Законник*, он же **Талисман**. Современные силовики знают, что ключ к мирному обществу заключается в позитивном пиаре. Публичное лицо, которое может говорить о победах и замалчивать поражения с помощью реалити- и ток-шоу, необходимо (хотя и крайне предосудительно) в 2045 году.
- *Рокербой/Фиксер*, он же **Инди-исполнитель**. У вас нет ни агента, ни менеджера, ни лейбла. Зато у вас есть сеть контактов, которые могут быстро достать вам оборудование, гастролеров или концертные площадки. Точно так же вы можете помочь своим коллегам-инди-исполнителям.
- *Рокербой/Кочевник*, он же **Поющий Ковбой**. Да, вы ездите на мотоцикле, а не на лошади, но классический образ странствующего ковбоя, приезжающего в город, чтобы петь, вершить правосудие и сватать прекрасных дам, остается сильным архетипом даже в темном будущем.

Соло

- *Соло/Рокербой,* он же **Евросоло**. Некоторые задания требуют, чтобы вы незаметно пробрались в высшее общество, выполнили задачу и ушли под градом пуль. Умение переключаться между обходительным и взрывным стилем делает вас идеальным спец агентом.
- *Соло/Нетраннер,* он же **Томб Райдер**. Самые ценные данные зарыты глубоко, защищены как физическими, так и программно. Расхитительница гробниц готова справиться и с тем, и с другим, используя свое оружие и кибердеку.
- *Соло/Техник*, он же **Оружейный Мастер**. Люди, покупающие оружие, ценят тех, кто может говорить на их языке. Тех, кто вырос, зная язык насилия, а не научился ему из игр. Это вы. Вы можете сделать оружие хорошим, потому что умеете хорошо из него стрелять.
- *Соло/Медтехник*, он же **Полевой Медик**. В наши дни никто не уважает символ медика, красующийся на шлеме. Если ты в поле, ты — мишень. А это значит, что если вы собираетесь спасать жизни, вы должны быть готовы защищать своего пациента до прибытия группы эвакуации.
- *Соло/Медиа*, он же **Военный Корреспондент**. В 2045 году война повсюду. Конечно, есть далекие корпоративные войны в джунглях и пустынях, но вы также найдете их в городских

руинах бывших стран "первого мира". Вы будете сражаться, добывать сенсации и делиться историей.

- *Соло/Корпорат,* он же **Революционер**. Некоторые Корпораты управляют отделами. Вы возглавляете группу, чертовски злую на мировое положение дел. И вы не собираетесь больше терпеть. Ваше руководство делает их организованными и живыми. Лучше всего, если вы всегда на передовой.
- *Соло/Законник,* он же **Охотник за Головами**. За чью-то голову назначена цена, и вы стремитесь ее получить. При необходимости вы можете вызвать подкрепление из местных копов, но обычно вы предпочитаете работать в одиночку. До встречи, кибер-ковбой.
- *Соло/Фиксер,* он же **Торговец Оружием**. Сначала другие наемники заметили, как легко вы достаете снаряжение. Потом они попросили тебя достать снаряжение для них. Теперь у вас свой бизнес — вы снаряжаешь своих товарищей-соло.
- *Соло/Кочевник,* он же **Нянька**. Кто-то должен следить за жизнью подростков из вашей стаи, когда они отправляется в большой город за выпивкой и работой. И этот кто-то — вы. Вы старше, мудрее и жестче. И вы следите за тем, чтобы они вернулись в караван живыми.

Нетраннеры

- *Нетраннер/Рокербой,* он же **Укротитель Дронов**. В 2045 году дроны повсюду. Делают доставку. Охраняют корпы. Следят за людьми. Вы используете их для развлечения, используя голографические проекции и светодиодные дисплеи для создания ослепительных произведений визуального искусства. Это не дешево, но красиво!
- *Нетраннер/Соло,* он же **Одинокий Раннер**. Конечно, времена проникновения в крепости данных, не вставая с дивана, прошли, но все еще есть разница между маленьким взломщиком из-за укрытия и тем, кто может ворваться и уничтожить любую угрозу: как мясную, так и виртуальную.
- *Нетраннер/Техник,* он же **Строитель**. Вы не покупаете свои программы или деку. Вы их создаете. И поскольку вы не ищете себе фиксера, чтобы он снабдил вас тем, что нужно, у вас есть много дополнительных средств, которые вы можете потратить на более важны вещи для жизни. Например, на новый 3D-принтер. Вот это я понимаю.
- *Нетраннер/Медтехник,* он же **МедРайдер**. Вы знаете секреты, которые хранит элита? Препараты? Обработка? Лечение? Это сводит вас с ума. Настолько, что вы решили проникнуть внутрь, погрузиться глубоко, найти эти медицинские прорывы и подарить их миру. Здравоохранение не равно деньги.
- *Нетраннер/Медиа,* он же **Разоблачитель**. Вы были в их системах. Вы знаете правду. Вы знаете грязное белье, которое Корпа зарывает глубоко внутри. И вы собираетесь разоблачить её перед всем миром, секрет за секретом.
- *Нетраннер/Корпорат,* он же **КлонРаннер**. Да, да. Вы уже слышали это раньше. Ты продался. И что? Зато не беспокоитесь о голоде или ночлеге, и у вас есть надежный человек, который прикроет вам спину, а не какой-нибудь синтезированный фрилансер Соло.
- *Нетраннер/Законник,* он же **СЕТьтектив**. Может быть, вы работаете на Данжер Гал, а может быть, в небольшой фирме. В любом случае, вы знаете, что получить компромат означает, что вам нужно коллекционировать мозги, ковыряться в карманах и забирать файлы из СЕТевых-архитектур. Когда речь идет о данных, их можно получить откуда угодно.
- *Нетраннер/Фиксер,* он же **Информационный брокер**. Некоторые фиксеры торгуют вещами. Вы торгуете секретами. Иногда вы покупаете их у своей сети контактов. Иногда вы крадете их из сети корпорации. В любом случае, ваша главная цель — зарабатываете деньги.
- *Нетраннер/Кочевник,* он же **Ночной Ездок**. Вы оснастили свою машину архитектурой СЕТи, защитными системами и Демоном для управления ими. Вы одни делаете для вашей стаи то, для чего обычно требуется целая команда. А если кто-то попытается взломать вашу машину? Ты можешь залететь в СЕТь и поджарить им мозги.

Техник

- *Техник/Рокербой,* он же **Педагог**. Да, вы гений инженерного дела, но там, где другие гики говорят на технотарабарщине, вы можете донести то, что вы делаете, понятным и захватывающим языком! Вы используете свой Патч на Гардене, чтобы учить мир инженерному делу и заработать на этом деньги!

- *Техник/Соло,* он же **Бум Бригадир**. Любой может бросить гранату, но что до реальных повреждений? Для этого нужен специалист. Вы знаете, куда нужно установить заряд, чтобы нанести максимальный урон. А если вам нужно бросить гранату? Их целый ранец.
- *Техник/Нетраннер,* он же **Спец по Безопасности**. Виртуальная безопасность. Физическая безопасность. Вы можете справиться с обеими, потому что знаете, что лучшие системы работают в синергии, обеспечивая полную защиту. Или, если надо, вы знаете все способы сломать чужую систему.
- *Техник/Медтехник,* он же **Душитель-Потрошитель**. Разумеется, вы можете сами сделать киберимпланты для установки в клиентов, но зачем утруждать себя? Вокруг ходит столько всего, что можно просто взять, отремонтировать, модернизировать и продать с выгодой для себя? Задушите их. Распотрошите их. Заработайте немного eb.
- *Техник/Медиа,* он же **Брейндансер**. Плоские экраны уже устарели, а голограммы надоели. Слова ничего не значат. Ваши самодельные брэйндансы подарят кому-то опыт свержения корпораций и дадут почувствовать настоящий вкус революции! Все настоящее. Никаких фильтров!
- *Техник/Корпорат,* он же **Разрушитель**. Вы знаете эти имена. Техники, которые взобрались на вершину корпоративной лестницы с революционными идеями и изменили мир. Это вы. Вы — следующий Соколов! Следующий ЮР! Следующий Лоджаджиа! Вы сломаете всю систему, введёте инновации и принесете синергетические изменения в мир!
- *Техник/Законник,* он же **Криминалист**. Хотите верьте, хотите нет, но некоторые полицейские до сих пор расследуют преступления и пытаются найти настоящих преступников. Это ваша работа. Вы используете новейшие технологии, в большенстве случаев модернизированные самостоятельно, чтобы осматривать места преступлений, находить улики и ловить плохих парней. При условии, что начальство прислушивается к вам.
- *Техник/Фиксер,* он же **Техник-Связист.** Все начиналось с малого. Кто-то приходил к вам за техникой, которую вы не могли сделать. И вы нашли того, кто смог. А теперь вы проводите столько же времени за поиском техники, сколько за ее созданием.
- *Техник/Кочевник,* он же **Реставратор**. Любой кочевник может отремонтировать свою машину, но вы специализируетесь на поиске старых драндулетов и восстановлении их в первозданном виде, чтобы они могли пополнить автофлот семьи. Вы гордитесь тем, что можете найти красоту внутри любого старого поломанного транспорта.

Медтехник

- *Медтехник/Рокербой,* он же **Врач Знаменитостей**. Кто сможет позволить себе медицинское обслуживание в 2045 году? Большинство людей просто заходят в Дата Пул и ищут информацию о лечении. Вот тут-то вы и придете на помощь. Ваш медицинский Патч становится популярнее с каждым днем, поскольку вы несете медицинские знания в массы.
- *Медтехник/Соло,* он же **Ангел**. Вы начинали как Ангел милосердия, принося заботу и сострадание в зону боевых действий. Потом пришли бандиты. Вы старались не причинять вреда, но они не хотели отступать. Так что теперь вы еще и Ангел Смерти. Когда этого требует ситуация.
- *Медтехник/Нетраннер,* он же **Биоскульптор**. Вашему клиенту нужно на время стать кем-то другим. Нет проблем. Записи о трудоустройстве в СЕТевой-архитектуре позволят вам получить необходимые биометрические данные. Биоскульпт делает все остальное. Теперь ваш клиент — брат близнец. Или, может быть, единственный ребёнок, если вы поможете исчезнуть оригиналу.
- *Медтехник/Техник,* он же **Плохой Разрушитель**. Возможно, вы начинали с благими намерениями. Может быть, вам просто нравится делать деньги. В любом случае, в наши дни вы торгуете таблетками на Улицах: наркотиками так же часто, как и медициной. По крайней мере, вы знаете, что ваше дерьмо чистое.
- *Медтехник/Медиа,* он же **Тайный Охотник**. Люди говорят всякое, находясь под кайфом от обезболивающих и анестетиков. И они даже не заметят микрофон, который вы вживили в их тело во время последней операции по эвакуации. Что будет, когда у вас появятся их маленькие грязные секреты? Вы опубликуете их в Скримлистах под псевдонимом.
- *Медтехник/Корпорат,* он же **Директор Клиники**. Работа в режиме "пациент за пациентом" недостаточно помогли человечеству, поэтому вы выпрашивали, занимали и крали, чтобы открыть свою собственную бесплатную клинику. Теперь больше бумажной работы, больше проблем и больше ответственности, но, по крайней мере, вы помогаете большему количеству людей, чем когда-либо.

- *Медтехник/Законник*, он же **Спасатель**. Вы надеваете бронежилет. Убираете пистолет в кобуру. Садитесь в машину. Едете на вызов и спасаете жизни. И при надобности, вызываете подкрепление, чтобы спасти свою. Улица небезопасна даже для человека в машине скорой помощи.
- *Медтехник/Фиксер*, он же **Док Коннекшн**. Вы из тех докторов, которые берут плату не деньгами, а услугами. Другу нужно что-то специфическое, вы легко помогаете, потому что это есть у чумбы, которого вы лечили на прошлой неделе. Чем большему количеству людей вы помогаете, тем больше услуг вам причитается.
- *Медтехник/Кочевник*, он же **Семейный Доктор**. Традиция кочевников насчитывает уже почти столетие: передача знаний от учителя к ученику. Именно так вас учили медицине. Нет, вы не ходили в медицинскую школу, но вам же лучше без этого написанного корпорациями бреда, вбитого в вашу голову.

Медиа

- *Медиа/Рокербой,* он же **Документалист**. Вы не просто делаете репортажи на свою тему. Вы документируете её со всех сторон, а затем сами монтируете, сами выступаете рассказчиком, сами развлекаете и информируете массы.
- *Медиа/Соло,* он же Томпсон. Репортер по фамилии Томпсон запустил эту традицию еще в 2010-х годах, освещая бунт Арасаки. Гонзо, передовая журналистика, разоблачающая грехи власти. Вы следуете его примеру. Чтобы узнать историю, вам нужно вспороть кожу корпорации, вытащить прогорклое мясо и показать его миру.
- *Медиа/Нетраннер*, он же **Виртуальный Журналист**. Кому нужна студия и гринскрин, когда у вас есть СЕТь, которую вы можете настроить так, как вам захочется. Вы записываете внутри цифровых технологий, используя мощность процессора для придания вашим историям остроты и свежести.
- *Медиа/Техник*, он же **Продюсер**. Они могут не знать вас в лицо или не слышать ваш голос, но они осведомлены о ваших работах. Вы стоите за камерой, монтируете отснятый материал и следите за тем, чтобы спецэффекты были на высоте. Слава может достаться кому-то другому, но именно благодаря вашей работе появляется история.
- *Медиа/Медтехник*, он же **Сказочник**. Рассказывать истории у костра — занятие, старое как мир. И ваши истории могут сделать очень многое. Каких-то людей они успокаивают и лечат душу. А группам людей они могут изменить сознание. Вы — терапевт и правдоруб, все в одном лице.
- *Медиа/Корпорат*, он же **Звездный Репортер**. Вы не просто Медиа. Вы лучший из лучших, и благодаря этому о вас заботится ваш издатель. Он платит за аренду вашего жилья. Он предоставляет вам помощников, чтобы те обслуживали вас. Разве вы не великолепны?
- *Медиа/Законник*, он же **Замполит**. Слушайте, вы этим не гордитесь, но работа есть работа. Вы следите за копами и заставляете их выглядеть хорошо, а вам за это платят. А еще лучше, если иногда вы получаете зацепку, по которой можно выйти на настоящую историю.
- *Медиа/Фиксер*, он же **Независимый Журналист**. Работать в одиночку нелегко, но вы знаете где, кого и как подмазать, чтобы получить то, что вам нужно: оборудование, людей, доступ. У вас нет шикарной корпы, которая бы вас снабжала. Поэтому вы научились делать это сами.
- *Медиа/Кочевник*, он же **Блуждающий Взор**. Конечно, городским крысам нужны кочевники, но так будет не всегда. Ваша задача донести до них, что такое настоящая жизнь кочевников, прежде чем СМИ, контролируемые корпорациями, покажут изобразить вас как мародеров-каннибалов. Вы снимаете свою дорогу и делитесь этим с миром, чтобы они знали, что вы не животные. Вы — люди. Такие же, как они.

Корпорат

- *Корпорат/Рокербой*, он же **Владелец Клуба**. Вы начали играть в клубах, но где-то по пути взяли на себя труд управлять ими. Вы регулярно выходите на сцену, чтобы держать руку на пульсе, но в наши дни вы чаще нанимаете персонал, закупаете выпивку и устраиваете выступления других групп чаще, чем исполняете классику.
- *Корпорат/Соло*, он же **Главарь Банды**. В чем разница между бандой и корпорацией? У корпов достаточно прикрытия, чтобы скрывать свою действительность под завесой законности. Вы управляете своими людьми, чтобы сохранить свое место в боевой зоне, и сражаетесь вместе с ними, чтобы увеличить зону влияния.

- *Корпорат/Нетраннер*, он же **Корпоративный Шпион**. В мире так много информации, а ваши работодатели готовы заплатить большие деньги, чтобы заполучить её в свои жадные лапы. Итак, с помощью своей команды вы внедряетесь, крадете и выносите данные. Затем вы наслаждаетесь мягкой кроватью в своем хорошем большом доме.
- *Корпорат/Техник*, он же **Агент Сетевого Дозора**. Можно подумать, что агент Сетевого Дозора — это нетраннер, но многие из них — технари. Вам не нужно погружаться в СЕТь. Вам просто нужно уметь вырубить ее и оборвать все связи со старой СЕТью.
- *Корпорат/Медтехник*, он же **Капитан Trauma**. Вы прошли свой путь по карьерной лестнице. Раньше вы принимали приказы и латали людей. Теперь вы эти приказы отдаете. Вы по-прежнему латаете людей, но теперь вы главный.
- *Корпорат/Медиа*, он же **Якорь**. Вы — лицо, которое все видят каждый вечер. Вы — это новости. Инфополе называет вас по имени, ваше лицо — это бренд, которому можно доверять. И за это вам положены приятные бонусы.

- *Корпорат/Законник*, он же **Переговорщик**. В наши дни законники заключают много сделок. Сделки с корпами для получения снаряжения. Сделки с бандами для поддержания мира. Сделки с эджраннерами для сбора сокровищ. Это твоя работа. Найт Сити похож на Европу перед мировой войной. Готов взорваться. Вы пытаетесь не допустить этого.
- *Корпорат/Фиксер*, он же **Закупщик**. В Красное Время логистические цепи нарушены, но ваша работа не изменилась. Вы обеспечиваете свою организацию сырьем, деталями и рабочей силой, а иногда следите за тем, чтобы конкуренты вашей организации этого не делали. Вы — кукловод, и вы заставляете эту цепм танцевать.
- *Корпорат/Кочевник*, он же **Посол**. Кочевники не живут в вакууме. Они постоянно имеют дело с внешним миром: заключают сделки, покупают товары, продают услуги. Вы — связующее звено, переключаетесь между кочевниками и оседлыми, чтобы сделки проходили гладко.

Законник

- *Законник/Рокербой*, он же **Знаменитый Охотник за Головами**. Все знают, кто вы такой. Ваш Патч на Гардене привлекает тысячи глаз, когда вы транслируете свои подвиги, преследуя преступников и задерживая их. Вы поддерживаете порядок на Улицах и выглядите при этом чертовски хорошо.
- *Законник/Соло*, он же **C-SWAT**. Копы занимаются преступлениями. Спецназ занимается опасными преступлениями. Ты? Ты занимаешься чертовски опасными преступлениями. Киберпсихопаты, которые взрывают мир вокруг себя мириадами пуль. Ты крутейший из крутых и не забывай об этом.
- *Законник/Нетраннер*, он же **Сетевик**. Выполнить задержание — задача не из легких. Если отряд пойдет вслепую, то, скорее всего, получит в лицо свинцом из турели. Вы должны убедиться, что ловушки, расставленные злодеями, обезврежены или, что еще лучше, работают на вашей стороне.
- *Законник/Техник*, он же **Квартирмейстер**. Кто-то должен ухаживать за инвентарем и следить, чтобы тонны брони, оружия и снаряжения всегда оставались в идеальном состоянии. Участок живет или умирает благодаря своему самому слабому звену, и вы уверены до чёртиков, что самое слабое звено — это не техника или оборудование.

- *Законник/Медтехник*, он же **Социальный Работник**. У вас нет бюджета, и другие "госники" не воспринимают вас всерьез, но ваша работа важна! Вы должны успокоить ситуацию и помочь людям получить необходимое лечение. И защитить их от других полицейских, если это необходимо.
- *Законник/Медиа*, он же **Детектив-Экстрасенс**. Настоящие экстрасенсорные способности? Нет. Но вы умеете читать людей, как книги, и раскрывать дела так, что ваше агентство охотно выкупает вашу шуточку. При достаточном количестве улик с вами начинают "говорить духи". Вы рассказываете остальным, что только что произошло, а затем всегда ловите убийцу.
- *Законник/Корпорат*, он же **Глава Охраны**. Когда вы входите в комнату, вы — главный. Другие копы прислушиваются к вам не только из-за вашей способности держать ситуацию под контролем, но и из-за вашего звания. Более высокий ранг никогда не помеха.
- *Законник/Фиксер*, он же **Уличный Клерк**. У вас есть ключ от комнаты вещественных доказательств в участке и доступ к записям инвентаризации. Изъятые товары, оружие и наркотики не могут пропасть, если они не были зарегистрированы как находящиеся там изначально, верно?
- *Законник/Кочевник*, он же **Рейнджер**. Там огромные территории. Правительства должны хотя бы сделать вид, что им есть дело до рестораторов, пытающихся построить новую жизнь и поселения за пределами городов. Итак, вы рассекаете на своем мотоцикле. Вы патрулируете. Делаете все, что можете.

Фиксер

- *Фиксер/Рокербой*, он же **Старая Гвардия**. Большинство молодых ребят думают, что вы просто старый хрыч, который может достать им гитару или усилитель. Но вы знаете больше. В те времена ваше имя было на слуху, и вы играли так, что горели дома.
- *Фиксер/Соло*, он же **Монарх**. Пусть другие фиксеры дерутся за свою территорию. Это ваш район, и это все, что вам нужно. Вы следите за тем, чтобы здесь была вода, электричество и еда. А если люди перейдут вам дорогу? Вы заранее позаботились о мешках для трупов.
- *Фиксер/Нетраннер*, он же **Геймастер**. Вы создали свою собственную СЕТевую-архитектуру, полную ловушек, хитростей и Черного ЛьДа. Нетраннеры со всего Найт-Сити приходят испытать себя в этой игре. Вы превратили это в спорт. Побеждает тот, кто первым достиг дна. Проигравший отправляется домой на носилках или, если не повезет, в мешке для трупов.
- *Фиксер/Техник*, он же **Ультимативный Механик**. У вас своя мастерская. Люди приходят, желая прокачать свою тачку с помощью всевозможных тюненгов. Вы всегда можете достать необходимые детали, но если клиент не может заплатить? Вы очень быстро найдёте покупателя для его бывшей машины.
- *Фиксер/Медтехник*, он же **Дилер**. Нет, нет. Не те таблетки, о которых вы подумали. В наши дни каждая клиника, от самого захудалого рипердока до большой больницы, нуждается в поиске поставщиков для своих аптек, и вы готовы помочь. В конце концов, вы ведь тоже врач, верно? Вы знаете, какие таблетки спасут жизнь, а какие — контрафактная отрава, выдающая себя за лекарство.
- Фиксер/Медиа, он же **Сплетник**. На "Улице" тысяча историй, и вы жаждете их всех. Вы слушаете каждый шепот. А еще лучше — вы умеете шептать в ответ, рассказывая нужную историю, чтобы поднять чью-то репутацию или отправить ее на дно.
- *Фиксер/Корпорат*, он же **Букмекер**. Нужно сделать ставку в Лотерее Тел? Сделать ставку на игру? Сделать ставку на следующий забег? Букмекер все предусмотрел. А если вы не заплатите? Букмекер переломает вам ноги. Просто бизнес.
- *Фиксер/Законник*, он же **Под Прикрытием**. Вы знаете, как живёт Улица. Как слиться с толпой. Как говорить на их языке. Вы проникаете туда, куда нужно, завоевываете доверие и передаете информацию своим работодателям. Вы знаете всех, и все думают, что знают вас.
- *Фиксер/Кочевник*, он же **Организатор**. Кочевники десятилетиями обеспечивали оседлых рабочей силой. Строительство, снос зданий, курьеры, развлекухи... нация так и выживает. А вы следите за тем, чтобы они получали эту работу, подбирая подходящих членов Стаи к нужным работодателям.

Кочевник

- *Кочевник/Рокербой*, он же **Циркач**. Кочевники — это не просто бродячие строители и ковбои. Многие из них - артисты, следуя древним традициям странствующего цирка. Акробаты! Укротители животных! Мастера Кольца! Это вы. Величайшее шоу на Земле.
- *Кочевник/Соло*, он же **Скаут**. Иногда быть членом семьи означает быть вдали от нее. Вы голова колонны, проверяете дорогу на предмет опасности и города на предмет неприятностей. Вы — стая из одиночки, сражающаяся за то, чтобы ваши люди не попали в засаду или не были использованы в своих интересах.
- *Кочевник/Нетраннер*, он же **Грузовой Хакер**. Старые грузовые корабли ходили с небольшими экипажами и под управлением ИИ. Когда ваши люди находят такой корабль, причаливший или дрейфующий, вы подключаетесь к системе и снимаете защиту. Иногда ИИ все еще там, сломанный и готовый дать сдачи. Это делает рабочий день веселым.
- *Кочевник/Техник*, он же **Специалист по Сбору**. Кочевники живут или умирают благодаря своим транспортным средствам, а городские жители не всегда готовы их продать. Вот тут-то вы и приходите на помощь. Когда ваша стая не может заплатить за то, что им нужно, вы пробираетесь через системы безопасности и увозите это с собой.
- *Кочевник/Медтехник*, он же **Цирюльник**. В Маленьких Стаях кто-то должен делать все: стрижки, бритье, татуировки, киберимпланты и лечение. Вы не просто врач. Вы — художник, и вы делаете все, чтобы ваша Стая хорошо себя чувствовала и прилично выглядела.
- *Кочевник/Медиа*, он же **Пират**. В дороге вы крутите диски и поддерживаете дух Стаи музыкой и байками. Вблизи городов вы устанавливаете передатчик и создаете временную пиратскую радиостанцию, давая осёдлым почувствовать истинную свободу информации. Может быть, вы даже подкинете им несколько хороших украденых мелодий.
- *Кочевник/Корпорат*, он же **Учитель**. Вы уже давно с ними, люди в вашей стае доверяют вам. Поэтому за вами ходят молодые люди. Они помогают вам, а вы взамен обучаете их миру.
- *Кочевник/Законник*, он же **Охотник**. Лагеря кочевников нуждаются в охране. Вы можете доверять своим людям, но некоторые чужаки пытаются проникнуть. Пытаютсяукрасть. Поэтому вы и патрулируете, а, когда чужак пересекает границу, вы ловите его. Вы всегда можете положиться на свою Семью, которая вас прикроет.
- *Кочевник/Фиксер*, он же **Клерк**. В каждой Семье есть такой человек. У вас есть связи в каждом порту, и вы всегда знаете, где искать то, что нужно вашим людям. Автозапчасти? Семена? Выпивка? Когда кочевникам что-то нужно, они приходят к вам. Вам это по плечу.

На этом мы заканчиваем рассмотрение идей мультиклассов в ***Cyberpunk RED***. Мы перечислили 90 различных ролевых комбинаций, а впереди еще много интересного. Надеемся, это вдохновит вас.

Стили в Cyberpunk RED

Первое правило киберпанка (**СМ. CP:R СТР. 28**) - "Стиль превыше содержания". Очевидно, что большую роль в этом играет то, что вы носите. Мода является одним из столпов самовыражения (или культурной ассимиляции) в обществе.

В основной книге правил ***Cyberpunk RED*** перечислены десять типов моды (**СМ. CP:R СТР. 356**). Конечно, в моде есть множество стилей, но эти составляют базис того, что обычно носят в Найт-Сити в 2045 году. При необходимости их можно легко перекрасить.

Например, компания Орбитал Аир (работающая из Кении) в настоящее время строит космопорт на Морро-Рок. Для детей руководителей ОА западноафриканская поп-музыка может заменить азиатскую. Яркая. Молодежная. Энергичная. Одни и те же цены, несмотря на разные стили.

Bag Lady Chic

Бездомные сказали бы "это то, что я должен носить, чтобы выжить". Одухотворённые придурки называют это "bag lady chic". Это не искусно порванные джинсы и нарочито поношенная одежда. Это настоящее тряпье.

Зачем Эджраннеру одежда в стиле "bag lady chic"? Помимо низкой стоимости (если вы не заботитесь о стиле), они служат отличной маскировкой. На бездомного человека на улице вряд ли обратят внимание.

Gang Colors

Большинство банд в Найт-Сити имеют свой собственный стиль. Одежда, как правило, дешевая и прочная, с уникальными нашивками, цветами или аксессуарами. Носить такое может быть опасно. Банды знают своих. Если вы носите цвета, которые вы не заслужили, вам лучше быть чертовски хорошим актером. Если вы носите цвета не той банды, когда проходите по их территории, готовитесь к побоям... в зависимости от отношений между двумя этими бандами.

Generic Chic

Нестандартные, обычные вещи. Вот, что указано в Скримлистах, то и есть. Легко достать, легко надеть и легко выкинуть. Нужно быть частью безликой толпы? Это одежда создана для такой работы.

Bohemian

Время от времени 60-е годы возвращаются. Струящиеся юбки. Высокие воротники. Цветочные принты. Даже в 2045 году ничто так не говорит об искусстве, как богемная мода. Даже такой штрих, как большие круглые очки, может придать вам эксцентричности.

Leisurewear

Спортивки. Брюки для йоги. Одежда для тренировок. Толстовки. Созданы для комфорта и долговечности. Прекрасны для бега и для демонстрации того, что у вас есть вкус. Но при этом ведете себя очень непринужденно.

Nomad Leathers

Далеко не всё сделано из кожи или замши. Джинсы тоже тут. А ещё ковбойские сапоги и ботинки. Одна часть — Безумный Макс, другая — Старый Запад. Nomad Leathers про прочность и долговечность. Однако если вы не сможете нормально подобрать вещи, ждите, что кочевники будут смеяться над вами. Да и в городе будет тоже самое. Конечно, хоть кочевники и являются поставщиком жизни, путешествий и транспорта в Красное Время, но они также подвержены множеству стереотипов.

Asia Pop

Яркий, красочный и самый писк молодежной культуры в Найт-Сити. По иронии судьбы, многое здесь — это старая американская мода, прогнаная через призму корейской или японской культуры.

Само собой разумеется, чем вы старше, тем меньше людей будут воспринимать вас всерьез, если вы в стиле Asia Pop. Используйте этот стиль неправильно, и вы услышите "это печально" от взрослых и "кринж" от детей.

Urban Flash

Уличная одежда из музыкальных клипов, смешанная с технологиями. Светящиеся кеды. Пальто с мониторами. Неоновые перчатки. Urban Flash отлично идеальна, чтобы показать вас одновременно современным и хайповым.

Businesswear

Костюм. Галстук. Конечно, ширина ворота с годами менялась, но сам стиль изменился не сильно с 1845 года. Душно и скучно, если неуместно. Гладко и мощно, если носить правильно. И если вы не в нём, когда пытаетесь представить себя в роли Корпората, есть шанс, что вас не пустят дальше входной двери.

High Fashion

Любой может носить generic chic. Но только настоящая элита может носить дизайнерскую одежду из эксклюзивных бутиков, представленную в самых модных Скримлистах. Это и есть High Fashion. Наденьте это, и вас заметят. Не в том районе города? Вас заметят как потенциальную жертву. В правильной части города? Наденьте это, и люди будут вылизывать вам ноги только из-за имени на этикетке.

Стиль в Игре

10 стилей, подходящих для любой ситуации, особенно с небольшими доработками. Но как насчет правил? Стиль превыше содержания, скажете вы, но как это проявляется в игровом процессе?

Направляем вас на **СТР 130**. Конкретно, на раздел "Примеры Негативных Можификаторо". Обратите внимание на следующее: "Нет нужных инструментов или деталей -2". Когда мы говорим "инструменты", вы, скорее всего, думаете о гаечном ключе. Может, об отмычке. Но вот в чем хитрость. Одежда? Мода? Это тоже инструмент.

Если вы попытаетесь взломать механический замок с помощью куска проволоки, ГМ может дать вам -2 к проверке. У вас нет подходящего инструмента для этой работы. Точно так же, если вы пытаетесь убедить корпората, что работаете на Роклин Аугментикс, а на вас одежда Gang Colors или Bohemian? ГМ может дать вам -2 к проверке. У вас нет подходящего инструмента для этой дейтсвия.

Мы повторим это еще раз. Мода — это инструмент. Это отмычка или гаечный ключ для социальных ситуаций. Правильно подобранный наряд облегчает задачу. Неправильный наряд может сделать задачу невыполнимой.

Именно поэтому существуют навык "Гардероб и стиль". Нарядиться — это не просто надеть одежду. Главное — чувствовать себя в ней комфортно. Гардероб и стиль основаны на ношении верной одежды с правильным подходом к делу, и это является отличным дополнительным навыком, усиливающим убеждение, подкуп и запугивание.

Да блин, "Гардероб и Стиль" — это не только про социум. Bag Lady Chick может помочь в проверках Скрытности, если вы сохраняете инкогнито на Улице. Между тем, ГМы, если эджраннер пытается сесть за стол к людям в High Fashion, если ему внезапмно приходится это сделать, спросите себя, усложняет ли это его задачу?

Вот как мода играет свою роль в игре. Правильно подобранный наряд может открыть двери. Неправильный наряд означает, что вы пробираетесь через черный ход.

На любую работу всегда берите подходящие инструменты.

ДВАДЦАТЬ СЛУЧАЙНЫХ ВКУСОВ КИББЛА

Вы знаете, как это бывает. Ваши игроки только что завалили бандюга и начали шманать карманы бедняги. Вы решаете, что у нового трупа есть 10eb и пакетик Киббла. Вот так. Теперь вы готовы перейти к следующей части миссии, пока кто-то не задаст вопрос. "Какого вкуса Киббл?". Не волнуйся, Чумба. Мы прикроем. Вот таблица из двадцати случайных вкусов Киббловв, прямо из Баланс-тауна.

1d100	Вкус	Описание
1—5	Шипучка	*Не волнуйтесь. Пузырьки на языке — это нормально.*
6—10	Чили Лайм	*Кислинка, специи и все такое приятное.*
11—15	Протеиновый Киббл	*Ты хоть качаешься, Чумба?*
16—20	Киббл СпортФлейкс	*Ахриииииииинеть (как засоряет кишечник)!*
21—25	Очень Пышный Блинчик	*Просто добавьте кленовый сироп Континентал Брендс.*
26—30	Киббл СпортМикс	*Официальный киббл "Найт-Сити Хит".*
31—35	Фруктовая Фантазия	*Самый прочный в мире салат из искусственных фруктов.*
36—40	Попкорн	*С оригинальным вкусом "сливочного масла".*
41—45	Карамельный Хрустящий Попкорн	*Если прищуриться, он выглядит как настоящий!*
46—50	Мусорбургер с беконом и чеддером	*Удивительно популярно!*
51—55	Киви	*Попробуйте тропики!*
56—60	Сыр	*Да, они должны светиться в темноте.*
61—65	Лимонный Имбирь	*Не нужно тратить шикарные деньги, чтобы шикарно кушать!*
66—70	Ароматная Говядина	*Мы сказали, что она пахнет. Мы не сказали, чем.*
71—75	Паприка	*Самый красный киббл!*
76—80	Пицца с Ананасами	*Разве ананас должен быть в пицце Киббл?*
81—85	Коллагеновый Взрыв	*Поднимите себя на ноги.*
86—90	Киббл XXL	*Бывает, хочется съесть Киббла размером с мяч для гольфа.*
91—95	Загадка	*Что это за вкус? Мы не знаем, и вы тоже не узнаете!*
96—100	Адобо	*Давайте представим, что тут есть настоящий чеснок, уксус и соль.*